CONEXIÓN MANGA

CABALLEROS DEL ZODIACO
¿CONQUISTARON A MÉXICO?

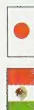
TIGER AND BUNNY
EL OCASO DE LOS ÍDOLOS

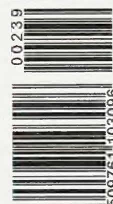
LOST CANVAS
EL FINAL

239

SUPLEMENTO
AKIBA-KEi







PLUS: ANIME & MANGA / OSAMU DEZAKI
FUJIMURA KUN MEITSU / AUGUSTO MORA

$25.ºº / 2.75DLLS.
7 509761 103096
00239

EDITORIAL 

A h *Los caballeros del zodiaco*. Hay pocos animes que hayan causado tal huella en nuestro país. Desde la primera vez que Seiya gritó: "¡Meteoro de pegaso!", la niñez y juventud mexicana quedaron completamente cautivadas. Hubo repeticiones, y repeticiones, y sobre las repeticiones más repeticiones, y nadie parecía darse abasto con respecto a la serie. Hubo marchas exigiendo más capítulos cuando ya no había más que mostrar, y entre todo eso, no faltó quien quisiera minimizar estos logros con las palabras: "En Japón nunca fue tan popular".

Demostrando que eso era completamente mentira, en Japón no sólo le dieron más ediciones al manga, y **Masami Kurumada** es de los mangakas reconocidos de las últimas décadas como muy influenciales, sino que además, para celeb su aniversario, crearon no una, sino tres diferentes secuelas: LA animacion esperada del capítulo de Hades, el manga de *Lost Canvas*, y un nuevo man del mismisimo Kurumada. Y ahora, la animacion de *Lost Canvas* llega a su fin La pregunta es ¿Podrá llenar completamente los zapatos de su predecesora?

Mientras la respondemos, no olviden leer *Akiba-kei* en la página 39, y *Anim Manga* en la página 45.

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
ADALISA ZÁRATE

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
J. A. DÁVALOS Q.
GABY MAYA
MÓNICA URIBE
GOARE SALCIDO
MAESTRA TOKIYO TANAKA
ERNESTO OLICÓN
AURORA SERRANO

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
YVES PINEDA REVELES

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Adriana Vázquez
Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 103

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Certificado No. 896649

CONTENIDO



CONEXIÓN MANGA No. 239. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Octubre 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón No. 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Dist. De Impresos, S. de R.L. de C.V., Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVI Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087. E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LOS MEJORES 5 ANIMES DEL 2008

Por Adalisa Zárate

YOZAKURA QUARTET 4



El pueblo de Sakurashin tiene el problema de vivir en un nexo entre el mundo humano y el mundo espiritual, por lo que la oficina Hiizumi de Consejos de Vida, formada por nada menos que cuatro adolescentes con poderes, debe encargarse de proteger su seguridad. Si esto suena como una premisa muy sencilla, tienen razón, sin embargo este anime de Nomad Studio logra estirarla bastante bien, dando giros inesperados entre cada uno de los personajes. La serie sólo dura 12 episodios, pero incluso para los lectores del manga original de **Suzuhito Yasuda**, logra tener muchas sorpresas en tan poco tiempo.

MACROSS FRONTIER 2



Nadie puede dudar que *Macross* es una de las series más importantes de la animación japonesa a lo largo de toda su historia. Desde su primera serie, en 1985, ha sido uno de los cuatro pilares de la ciencia ficción japonesa, junto con *Gundam*, *Mazinger* y *Akira*. Justamente por ello, cada una de las veces en las que el universo creado por **Shoji Kawamori** ha vuelto a ser visitado, ha sido todo un evento para los fans. *Macross Frontier* además resultó un doble evento ya que se estrenó para celebrar el 25 aniversario de la serie original. Si bien *Macross Frontier* tenía a un nuevo equipo creativo, liderado por el director **Yasuhito Kikuchi**, la serie respetaba perfectamente varios de los puntos clave de la serie original, comenzando por el obligatorio triángulo amoroso y la importancia de la cultura de la humanidad como parte de nuestro legado universal. Una verdadera joya, sólo por esa razón.

VAMPIRE KNIGHT 5



Studio Deen no es precisamente el estudio en el que uno piensa cuando se trata de las mejores series de anime de la historia. Sin embargo, nadie puede negar que su trabajo en *Vampire Knight* fue excelente, siguiendo el manga de **Matsuri Hino** a la perfección, a pesar de sólo tener 13 episodios para la primera temporada, que debía resumir de manera bastante completa una historia demasiado compleja de triángulos amorosos y políticas vampíricas. A pesar de que en un principio la premisa parece ser otra versión más de vampiros altamente sanitizada, ya que vemos a vampiros asistiendo a la preparatoria como si fueran adolescentes normales (Aunque la mayoría tiene más de 100 años), y aceptando la autoridad de los humanos que tratan de mantener su existencia en secreto de los estudiantes de la "clase diurna". Pero las cosas pronto se complican, y nos dan una historia que, si bien nunca deja de ser shojo, nos da bastantes sorpresas.

SOUL EATER 3



Basado en el manga de **Atsushi Okubo**, la serie animada de estudio Bones tomó al mundo por sorpresa desde el 7 de abril del 2008. Gracias a su excelente diseño visual, especialmente en todo lo que respecta a Death the Kid, y a lo complejo de la historia, *Soul Eater* se ganó adeptos desde el primer episodio. Curiosamente sí hay bastantes cambios entre el manga y el anime, incluso cambiando un poco las confrontaciones finales con los antagonistas, sin embargo, esto fue hecho para que los 51 episodios del anime tuvieran un final satisfactorio para todos los que no habían leído el manga, y al mismo tiempo, los lectores del manga que disfrutaban del anime no terminaran con el final arruinado antes de que el manga tuviera oportunidad de finalizar.

ZOKU SAYONARA ZETSUBO SENSEI 1



Cuando uno logra tomar temas tan serios como la depresión y el suicidio y hace una comedia, se tiene verdadero talento para el humor negro. Y eso es justamente lo que nos da *Sayonara Zetsubo Sensei*, la laureada serie de estudio Shaft, basada en el manga de **Koji Kumeta**. Si bien el humor no es para todo el mundo, y tiene momentos que pueden rayar en el mal gusto, el hecho es que esta serie demostró que era posible hacer una sátira de calidad con respecto a la actual sociedad japonesa, y hacerla también un triunfo de la animación.

LOS 10 MEJORES PERSONAJES DE SAINT SEIYA

Por Enesto Olicon

10 PANDORA



La guardiana oscura, quien sella el futuro del oscuro y lo sumerge en las tinieblas, es un personaje mucho más poderoso de lo que aparenta su frágil figura. Comandante de los espectros de Hades en el Santuario, su espíritu no se quiebra frente a guerreros con alta clase como Saga o Thanatos. Inmortal gracias a su pacto como protectora de Hades, aguardando su advenimiento final, renuncia a sus votos infernales por el amor a Ikki y la admiración a su temple de combate. Esa fuerza y esa voluntad de sacrificio nos la entrega como parte de esta lista.

9 SIGFRIED DE DUBHE ALFA

De entre todos los guardianes de Asgard, es Sigfried el más fiel y poderoso entre la tropa comandada por una Hilda de Polaris tan gélida como su patria. Un valeroso caballero quien ha jurado proteger a su amada princesa de los hielos perpetuos, no importando si la dama en cuestión está bajo un embrujo cuya fuerza le mueve hacia la maldad. Dragón encendido entre los témpanos, pierde la vida dando cumpliendo a cabalidad su juramento. Esa honra lo hace notable, ganándose con orgullo un sitio en nuestra lista.



8 HYOGA DE CISNE

La memoria de su madre, sepultada en los mares del norte, mueve sus instintos heroicos hacia alturas insospechadas. Un héroe de la tundra que ha utilizado esa valentía inusitada para salvaguardar con su honra heroica el futuro de la humanidad, encarnado claramente en una divinizada Saori Kido. Batallas memorables que han legado a un mito esculpido en hielo, enfrentándose a muerte con nada menos que sus maestros. El santo de Cisne se ha vuelto inmortal, y en su honor está este sitio de la lista, ni más ni menos.



7 RADAMANTHYS DE WYVERN

Duro juez del inframundo, quien juzga las almas de aquellos quienes osan desafiar los mandatos de Hades. Con un poder realmente devastador en sus manos, pocos son los combatientes que han podido resistir siquiera una pequeña muestra de sus habilidades. Pese a que falló al evitar el paso de Seiya y sus compañeros, no podemos dejar de mencionar que sólo el sacrificio de un guerrero mítico como Kanon abrió la puerta para su derrota.



6 SAGA-KANON DE GÉMINIS

Las dos caras del signo de los gemelos. Traidores redimidos que han retornado al camino de la justicia gracias a la mano protectora de Athena. Saga, aquél que juró asesinar a la diosa encarnada, no dudó en matar a un compañero como Aioros, ni mucho menos formar parte del ejército de Hades. Sin embargo, en sus momentos finales combatió junto a los caballeros dorados para detener a Hades. Por su parte, Kanon fue responsable de crímenes como el anillo Nibelungo o la reencarnación de Poseidón. Sin embargo, tras lavar sus pecados bajo el veneno del Escorpión, defendió hasta las últimas consecuencias su orgullo como santo de oro.



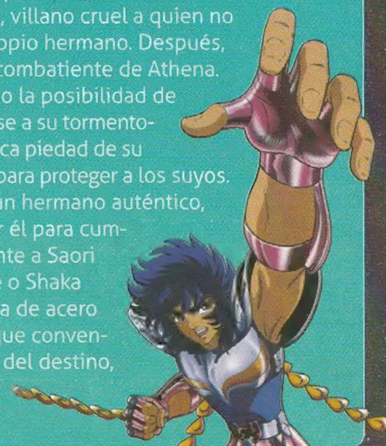
5 CAMUS DE ACUARIO

Combatiente de los hielos perpetuos, enfrenta a los caballeros de bronce engañado por el Patriarca. En el proceso, debe hacer frente a uno de sus más valerosos alumnos. Ese duelo de auroras no sólo mostró al mundo el poder que Athena le había confiado, también enseñó que es lo suficientemente frío, más allá de sus habilidades, para hacer frente a quien fuera. Sin embargo, el ser vencido en dicha batalla no le quita méritos. Guerrero cuyas acciones jamás perdieron la elegancia. Sacrificó parte de su reputación combatiendo a los caballeros de bronce hasta cubierto por la armadura de Hades. Sin embargo, justificó la traición marcando el camino para el combate en el inframundo. Combatiente de altos vuelos y pensar profundo, como pocos en el santuario.



4 IKKI DE FENIX

Salvó a su hermano pequeño de las torturas y sufrimientos en una isla maldita, apenas siendo un niño. Un entrenamiento que le hizo pedazos el alma, pero que hizo de él un verdadero peleador. En un principio, villano cruel a quien no le importó combatir a su propio hermano. Después, quizá el más astuto y fiero combatiente de Athena. Tremenda fuerza le ha valido la posibilidad de resucitar de sus cenizas. Pese a su tormentoso pasado, sin importar la poca piedad de su corazón, él siempre está allí para proteger a los suyos. Shun tuvo siempre en él a un hermano auténtico, el cual se jugaba la vida por él para cumplir juntos el juramento frente a Saori Kido. Guerreros como Mime o Shaka pueden testificar su valentía de acero en el combate, esa misma que convenció a Pandora, la mensajera del destino, a sacrificar su inmortalidad por él.



3 SHAKA DE VIRGO

Encarnación sagrada de Buda, guerrero del espíritu y la consciencia más alta entre todos los santos de Athena. Combatiente feroz, más apacible frente a las circunstancias. Fiel a la diosa que ha jurado proteger, luchó por ella hasta el fin de sus días y mucho más allá. El amo de su destino, sin duda, y uno de los más dignos caballeros dorados. Es esa entrega la que lo ha dotado de un prestigio excelso entre sus iguales. Batallas como aquella que libró contra Ikki, peleando sin más auxilio que el séptimo sentido para salir avante frente a un feroz guerrero del Fénix. O ese combate contra tres caballeros que traicionaron sus ropajes de Athena para servir al maligno, quienes sólo pudieron derrotarlo con una técnica prohibida por su deshonor. Sabiduría, paz y valor, una enseñanza que este guerrero nos lega.



2 DOHKO DE LIBRA

Sabio maestro de las montañas viejas. Aquél que aguardó 200 años para cumplir su misión final. Sobreviviente en la primera guerra divina, guarda la proporción de un anciano a quien el tiempo ha debilitado. Sin embargo, bajo esa carcasa guarda secretos con los cuales guía a los nuevos guerreros para cumplir su misión. Guardián leal a su causa, es el primero en sacrificar el poderío para lograr la victoria frente al gran mal.
Al despojarse de su antifaz, nos entrega a un joven y valeroso soldado quien no teme enfrentar a un viejo compañero en una terrible batalla para salvaguardar el futuro de la humanidad. Poderoso combatiente, sagaz y con una sabiduría que ha entregado grandes frutos en la defensa de Athena. Es esa sapiencia la que nos otorga a un brutal oponente y un dedicado maestro.



1 SHIRYU DE DRAGÓN

Qué sería de los santos de bronce sin él. Tiene todo para perder: un maestro que los respeta, una joven que lo ama y amigos quienes darían la vida por él. Y es, sin embargo, quien más decide jugarse al momento de combatir. Un contrincante recio para cualquiera, quien no se rinde jamás y está dispuesto a dejarlo todo en pos de la victoria. Morir es lo de menos cuando es su juramento lo que está a la otra orilla.

Ha quedado ciego y, aún así, ha combatido con valentía. Ha sido golpeado, maltratado y humillado por los rivales y, aún así, ha salido victorioso. Ha arriesgado su vida y ha sobrevivido para contar su historia. Jamás ha dado un paso atrás, por lo cual es uno de los santos de Athena más admirados por los fanáticos.



LOST CANVAS

Todas las grandes aventuras llegan a su fin, pero eso no significa que sea el final. El 6 de abril de este año, concluyó una saga que duró seis años: *The Lost Canvas*, la precuela de *Saint Seiya*, dejando libre el escenario para esperar el regreso de Atenea, y con ella, una nueva generación de Caballeros dispuestos a mantener la paz en la tierra.

Por Gaby Maya

EL FINAL HA LLEGADO

Trabajado en conjunto por **Masami Kurumada** en el guión y **Shiori Teshirogi** en el arte, *Saint Seiya: The Lost Canvas - Meiou Shinwa*, dieron vida a esta aventura en la revista *Weekly Shonen Champion* en 2006, de la editorial Akita Shoten, completando un total de 25 volúmenes, apenas tres menos que *Saint Seiya*.

La historia ubicada en Europa a mitad del siglo XVIII, cerca de dos siglos y medio antes del comienzo de *Saint Seiya*, se centra en la amistad de Tenma, Sasha y Alone, huérfanos amigos que viven tranquilos en Italia. Ellos son las anteriores encarnaciones de los personajes Pegaso Seiya, Atenea y Hades, quienes después se convertirían en enemigos mortales.

Un día, Tenma es observado por Dohko, Caballero de Oro de Libra. Él decide llevarlo a Grecia para entrenarlo y ayudarlo a convertirse en un Caballero de Bronce, protector de la diosa Atenea. Alone conoce a una misteriosa chica: Pandora. Ella ve en el joven de corazón puro el anfitrión ideal para que la reencarnación de Hades, el dios del inframundo, inicie La gran Guerra Santa entre los dioses.

OTRO PUNTO RESCATABLE ES QUE TENMA NO SIEMPRE ES QUIEN DERROTA A TODOS, COMO SUCEDE EN *SAINT SEIYA* DONDE VEMOS QUE SIEMPRE ES SEIYA EL QUE SE LLEVA TODOS LOS CRÉDITOS. CADA PERSONAJE TIENE SU MOMENTO DE GLORIA.

Obviamente, en comparación con la serie original, *Lost Canvas* se va directo al conflicto. No sólo se trata de una precuela, es una excelente adición y ampliación al mito de la obra original y responde preguntas que habían quedado pendientes. Como el pasado de Shion y Dohko, porque en *Saint Seiya* sólo mencionaban que habían sido los únicos sobrevivientes de la Guerra Santa anterior. Saber el por qué fueron los únicos en quedar con vida, qué ocurrió con los Lemurianos, qué sucedió con los otros Caballeros Dorados, etcétera.

Shiori-sensei gracias a su excelente dibujo, y particular atención a las expresiones y emociones de los personajes, logra dar énfasis a algunos personajes como los Espectros, y hasta personajes terciarios como la pequeña aldeana que estaba "enamorada" de Albafica: Agasha; el aprendiz del antiguo maestro de Jamir, Hakurei, y su hermano gemelo Sage, el actual Patriarca. Bien recibido es el cambio de personalidad de Radamanthys, ahora con una fuerte presencia, como fiel siervo de Pandora. Tauro logra ganarse la empatía de los fans, y los Caballeros Dorados de Acuario, Géminis y Virgo dejan claro el por qué son tan importantes en la saga.

UN FINAL ESPERADO

Después de que el Caballero Dorado de Géminis derrota a Mephisto, Atenea perdona a Asphros, quien se está convirtiendo en cenizas. Luego se encuentra con Tenma luchando contra Alone / Hades. Atenea hace lo de costumbre, que es quedarse de pie observando la batalla. Ellos parecen estar luchando felices, sin odio, como que estaba destinado a ser así, y como Tenma dice: mientras más peleaba contra Alone, más escuchaba el alma de éste llamándolo.



Desde el capítulo 214 se da la carrera hacia el final de esta saga, con la épica batalla entre Tenma y Alone; la llegada justo a tiempo de los Caballeros de Bronce, para finalizar todo en apenas nueve capítulos, cuando la historia parecía indicar que al menos habría material para un volumen más de manga, pero al llegar el capítulo 223 nos presentan un final abrupto con el que muchos fanáticos quedaron inconformes.

Tenma y Alone están luchando una buena batalla y el bando de Atenea parece estar ganando, pero cuando Tenma va a administrar un golpe mortal a Alone, el Lienzo Perdido interfiere protegiéndolo y frenando a Tenma. Las almas atrapadas en el lienzo quieren la victoria de Alone, porque al borrar todo en el mundo, él va a poner un fin a todo sufrimiento.

Como el alma de Tenma está cada vez más desesperada, todos los Caballeros que Atenea había ordenado regresar a la Tierra, en realidad vienen al infierno en el barco de Alone para ayudar a animar a Tenma. Es espectacular ver la aparición de Yato y Yuzuriha junto con los demás, sabedores de no estar al nivel para enfrentar a Hades y aún así atacarlo con todo lo que tienen. El caballero de unicornio le habla a Tenma, tratándolo de despertar, diciéndole que no debe escuchar a las almas del Lienzo Perdido, y que él tenía razón al luchar contra Hades, y como la lucha de Tenma le ha influenciado, lo hizo mejor, más valiente.

Al llegar al capítulo 218, Tenma embiste contra Alone, y tal como esperábamos, logra salvar el alma de su amigo al descargar su poder y vencerlo. Parecían estar saliendo vencedores, las almas de los que fallecieron son liberadas, y aquellas que pueden regresan a sus cuerpos a revivirlos, otras pasan a transmigrar para reencarnar. Alone ruega a Tenma matarlo porque no tiene mucho tiempo antes de que Hades posea su cuerpo de nuevo, y antes de que alguien pueda actuar, Hades toma control del cuerpo de Alone.

Pero entonces, en el capítulo 219, algo sucede... de la nada una oleada de energía negra elimina a todos los combatientes, y apenas son Shion y Dohko los únicos que atestiguan el surgimiento del verdadero Hades. Ellos están a punto de ser sumergidos en las tinieblas de Hades, pero Shion, demostrando una fuerza de carácter indomable, llama a las 12 armaduras doradas, y los espíritus de sus camaradas acuden a su auxilio. Por unos instantes los Caballeros Dorados muertos vuelven a la vida, porque ellos también se sintieron atraídos por la desesperación en el alma de Tenma. Juntos unen todo su poder para recrear la luz del Sol y la energía de los Caballeros Dorados hace huir a Hades a su Palacio, en el Oscuro planeta Plutón.

En los siguientes tres episodios, vemos a Atenea, Alone y Tenma, tomar la decisión de seguir a Hades hasta su santuario, y ahí presentar batalla mientras que Dohko, a quien Atenea ha otorgado el Misopethamenos, y Shion, que ha sido nombrado Patriarca por ella, tienen la misión de regresar a la Tierra y prepararse para la siguiente Guerra Santa.

Los tres amigos unen sus fuerzas y atacan con su cosmo-energía unida, logrando finalmente exiliar el alma de Hades a los Campos Elíseos, pero al parecer, nunca regresaron de esa batalla. Al menos es lo que Shion y Dohko dan a entender en el capítulo 223.

También descubrimos que no todos los caballeros fallecieron en la batalla contra el inframundo, y entre los sobrevivientes están: Tenneo, Yuzuriha, Atla y Yato, quienes lograron sobrevivir gracias a la teletransportación del joven Lemuriano a las montañas del Tíbet. Por supuesto, Pandora también sobrevivió, junto con Cheshire.



Aunque la historia como tal finaliza en el capítulo 223, existe un capitulo extra, un epílogo que resulta interesante por ser un enlace entre *Lost Canvas* y *Saint Seiya*, iniciando 243 años después, justo en el tiempo del Torneo Galáctico, donde podemos ver una conversación entre Dohko, ahora como el viejo maestro de los Cinco Picos y Mu en compañía de Kiki. Esta escena según muchos se sitúa justo después de que Mu llegará a los 5 Picos y Cáncer se regresa al Santuario después de apenas perdonarle la vida a Shiryu.

Además sigue el debate sobre la descendencia Lemuriana, porque Kiki se parece mucho físicamente a Yato, sin contar que lleva puesto el brazalete que usaba Yuzuriha, y Mu, bueno... que decir pues, si es igualito a Atla.

UN ETERNO CICLO

Queda claro que la relación entre el Caballero de Pegaso y Hades es mucho más que una amistad o rivalidad de archienemigos. Como bien dice Tenma: "Ellos están conectado desde el alma" y su batalla es una sin falsedades, una que sólo se puede dar entre iguales, entre mejores amigos.



Entre los puntos más rescatables de este final están: los Caballeros Dorados de Tauro, Cáncer y Piscis, demostrando que eran realmente increíbles, y virtualmente invencibles. Se da el sub-plot con los gemelos de Géminis, y el capitulo mostrando la traición de Asphros, es de las mejores historias en este manga. Explicando muy bien la relevancia que tendría Asphros en la historia y la caída del Santuario.

Cada Caballero y los Espectros están bien trabajados, y punto especial es que los Caballeros de Bronce de Hidra, Oso, y los demás, hagan algo más que ver desde lejos las peleas. Ahora sí se les vio entrar en acción. La gran sorpresa, sin duda es Bennu Kagaho, quien a pesar de ser un Espectro será reencarnado como el Fénix Ikki.

Es posible que las secuelas de *Saint Seiya* como *Next Dimension* y *Golden Saints Gaiden* logren explicar más a fondo esta conexión.

EL NEGRITO EN EL ARROZ

Encontré una buena trama en cuanto a Tenma, Alone y Sasha, pero lo que me desagradó un poco fue el hecho de que también eran huérfanos. No hay presencia paterna, ni familiar, limitándose a relaciones entre hermanos. Siento que pudieron haber jugado un poco más con ese tema. Otro punto que no me gusto mucho, fue el enorme parecido de los Caballeros Dorados con sus versiones en *Saint Seiya*.

Es claro que Shiori-sensei no quería alejarse de la obra original, y la respetó al cien por ciento, pero salvo algunos que cambiaron de nombre, como Cardia, éste seguía teniendo su melena azul con mechas crespas a los lados, Degel cambió sólo su color de pelo, y a Asmita también lo dejaron ciego, son prácticamente clones.

Los espectros Minos, Radamanthys y Aicos también mantuvieron su mismo aspecto aunque esto lo podemos justificar por el hecho de que son básicamente espíritus, solo agregaron algunos nuevos personajes como Byakku y Cheshire. Lo bueno fue que trabajaron mucho en las personalidades haciéndolos más humanos y con motivaciones más reales. Otro punto rescatable es que Tenma no siempre es quien derrota a todos, como sucede en *Saint Seiya* donde vemos que siempre es Seiya el que se lleva todos los créditos. Cada personaje tiene su momento de gloria.

El único pesar que tengo es que no es más insinuado que Seiya y Shun son reencarnaciones Tenma y Alone. La pelea final entre Alone, Tenma y Atenea contra Hades es un poco frustrante, no tenemos idea de lo que pasó al final, y quedó sin explicación el por qué la mayor parte de los caballeros perdieron sus poderes.

YA PARA DESPEDIRNOS

Yo diría que Shiori-sensei hizo un trabajo espléndido, manteniendo coherencia con el universo existente se las arregló para explicar muchos detalles que habían quedado al aire en el manga original. *Lost Canvas* tiene una profundidad emocional que no vemos en *Saint Seiya*, es una interesante vuelta de tuerca para lo que Kurumada nos tenía acostumbrados.

Ahora sólo nos queda esperar las secuelas, y disfrutar las nuevas aventuras que enfrentarán nuestros queridos *Caballeros del Zodiaco*.

LA INFLUENCIA DE CABALLEROS DEL ZODIACO EN EL ANIME

Por Adalisa Zárate

Es curioso cómo una serie puede ser o no denominada un éxito absoluto, especialmente fuera de su público meta específico. Nadie puede negar que *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Naruto* son gigantes a nivel internacional, tanto con el público hacia el que estaban dirigidos en un principio como entre varias demografías bastante dispares como el caso de los múltiples fanáticos masculinos de las Guerreras que Luchan por el Amor y la Justicia. Pero fuera de ejemplos de ese tamaño, las cosas se ponen bastante extrañas.

One Piece, *Bleach* y *Hitman! Reborn* son lo suficientemente exitosos en Japón como para mantener las ventas de sus respectivos títulos e incluso competir en contra de *Naruto* por el título de la serie más famosa de la actualidad. Esa fama también se traduce a Internet, donde fans de todo el mundo discuten y pelean por su pirata favorito, si Riuka u Orihime son destinadas para ser el verdadero amor de Ichigo, o qué va a pasar entre las familias de mafiosos que se han mudado a Japón. Pero si uno trata de comparar esa misma popularidad con digamos las convenciones, o el público en general, pues resulta que no, no son tan aceptadas, y de hecho para algunos círculos son hasta desconocidos.

Y también está el otro lado de la moneda: las series que pasan sin pena ni gloria para su público original, y sin embargo se vuelven joyas de culto para otras demografías o para otros países (Siendo el ejemplo más conocido nada menos que *Don Gato y su pandilla* para México, ya que en su país de origen sólo tuvo 12 episodios considerados de malos a peores, pero en nuestro país es una de las joyas de **Hanna Barbera** al grado de que hasta película le acabamos de hacer. Sí, no es anime, pero si eso no ejemplifica lo que es un éxito absoluto fuera de lo que los creadores pensaban que pasaría, no sé qué es).

Durante años se pensó que *Caballeros del Zodiaco* era uno de esos casos. ¿Por qué? Bueno, para cuando llegó a México no era particularmente sencillo conseguir nada de los Caballeros traído de Japón como no fueran los volúmenes del manga -mismos que aquí llegaban a costar un ojo de la cara- y la información no era poca, era casi nula. Y a eso le agregamos que la serie en sí termina de manera bastante abrupta con la Saga de Poseidón, sin que haya una verdadera conclusión o sepamos realmente cuál era el verdadero villano. Es fácil pensar que *Caballeros del Zodiaco* había sido una de las series que, a falta de un verdadero éxito en Japón, había sido licenciada a otros países sim-



Lo primero que tenemos que entender, especialmente como fanáticos del anime que no vivimos en Japón, es que los verdaderos fracasos del anime son las series que antes de que el Internet existiera ni siquiera nos enteramos que fueron producidas. *Saint Seiya* tuvo inicialmente 114 episodios animados y el manga terminó donde el autor quería que terminara. Eso difícilmente es un fracaso, no importa cuál sea la definición de la palabra que estén utilizando.

plemente para sacar un poco de dinero extra del producto, pero que realmente no tenía una verdadera importancia para los japoneses.

La verdad es completamente diferente: no sólo *Saint Seiya* gozó de una gran popularidad inicial y ha sido una de las grandes influencias para los autores que le siguieron a **Kurumada**. Pero como hubo una fuerte cantidad de tiempo entre que se transmitió en Japón y que se transmitió en México, para cuando nosotros buscamos información sobre la serie, lo que podíamos encontrar en Japón eran las series que habían sido influenciadas por *Saint Seiya*, pero sin conocer toda la historia de Seiya y compañía, era un poco difícil entender eso, y se creó la idea de que la serie era un fracaso, o por lo menos una serie mucho menos popular que las ya existentes *Dragon ball* y *Sailor Moon* -pese a que esta última no comenzó a ser serializada sino hasta que *Saint Seiya* ya estaba terminando en manga.

Pero vayámonos por partes:

¿CUÁL FUE LA VERDADERA INFLUENCIA DE SAINT SEIYA EN JAPÓN?

Saint Seiya comenzó a ser publicada en 1986, en la revista *Weekly Shonen Jump*. Y si bien ahora la llamamos "un típico shonen" en la que vemos a un héroe y sus amigos luchando para salvar al mundo y de paso ser los mejores, si vemos las series que fueron serializadas en la misma revista al mismo tiempo, podemos ver que no era tan típico. *City Hunter*, de **Tsukasa Hojo**, y *Sakigake!! Otokojuku* de **Akira Miyashita**, eran más populares y mantenían la vieja fórmula de más comedia menos acción, o de un héroe independiente, cuyos aliados eran más bien de relleno o personajes ocasionales. Si bien no vamos a decir que *Saint Seiya* fue la que popularizó el concepto de *nakama* (el grupo de amigos que son como familia y que no se separan ni por accidente), sí es notorio que la siguiente serie que nos daría un grupo similar -y batallas continuas antes de llegar al jefe principal- sería *Jojo no Kimyo na Boken*, o *Jojo's Bizarre Adventure*, de **Hirohiko Araki**, que no se comenzó a publicar sino hasta un año después. Otra serie de *Weekly Shonen Jump* que podría ser "típico shonen", que también se volvió popular en México -y que en ocasiones sufrió extrañas comparaciones con *Saint Seiya* entre el público latino- fueron *Dragon Quest – Dai no Daiboken*, o *Las Aventuras de Fly*, que no comenzó sino hasta 1989.

Pero sin adjudicarle a *Saint Seiya* santos que no le corresponden -porque admitámoslo, Atena tiene más que suficientes- lo que sí podemos darle es, sin duda alguna, crédito por *Bleach*, ya que **Tito Kube** ha dicho que su principal influencia para crear personajes y sus curiosas armas personales es nada menos que el mismísimo Kurumada, y por supuesto, la serie que lo hizo famoso. Y en un caso que Kurumada aún no termina de entender completamente, el público más voraz de *Saint Seiya* cuando fue transmitida originalmente eran nada menos que las mujeres, las fujioshi en particular, al grado de que muchos estudiosos del anime le dan a los doujinshi de *Saint Seiya* el honor de ser los que le dieron el nombre de yaoi al popular género.

Y si vamos a aceptación y pruebas de su éxito, no tenemos que escarbar mucho. En 1988 se publicó una novela, que fue la primera vez que el público supo exactamente qué estaba pasando por la mente de Saga al intentar matar a Atena -aunque eso se cambió más tarde en el manga de Episodio G- y Kurumada escribió también dos novelas llamadas la Gigantomachia, que, lamentablemente, nunca han sido traducidas.

Al mismo tiempo que la serie era animada, se realizaron cuatro películas: *La diosa Eris* en 1987, *La batalla de los Dioses* en 1988, *La leyenda de la juventud carmesí* en 1988 y *La sagrada batalla final* en 1989, aunque en ocasiones han sido llamadas OVAs erróneamente, y las cuatro fueron estrenadas en México en la pantalla grande -siendo una de las pocas películas de anime en recibir ese trato.





Si bien *Dragon Ball* comenzó en 1984, la primera parte no estaba realmente dedicada a los torneos de artes marciales ni a los villanos que subían de poder y nivel conforme el anterior era derrotado. Eso no ocurrió sino hasta que la serie ya estaba avanzada, y la inspiración original de Viaje al Oeste había sido más bien olvidada por **Akira Toriyama** más o menos entre 1986 y 1987, cuando *Saint Seiya* ya estaba comenzando a llamar la atención. ¿Casualidad? Muy probablemente, pero no evita que sea un dato bastante curioso.





Por si eso fuera poco, también se produjo un musical en 1991 nada menos que con el famoso grupo de idols **SMAP**, en los papeles protagónicos.

Y todo eso fue en la época en la que muchos quieren insistir que *Saint Seiya* no era un éxito en su país de origen, mucho antes de que en el 2004 se anunciaran los nuevos mangas, las nuevas series de OAV basadas tanto en el capítulo de Hades, el final del manga, y los nuevos mangas.

CABALLEROS DEL ZODIACO EN MÉXICO

Para los Mexicanos, por otro lado, *Caballeros del Zodiaco* trajo una serie de cambios muy distintos, haciéndola una serie mucho más importante que otros grandes éxitos del anime. De principio, y a pesar de que no es ni por asomo el primer anime transmitido por televisión abierta, se volvió una de las grandes razones por las cuales el anime se volvió todo un movimiento en nuestro país. Gracias a los increíbles ratings de *Caballeros del Zodiaco*, las televisoras comenzaron a tomar más riesgos y a licenciar nuevas series de anime, no sólo para niños o para toda la familia, sino las series que Toei estaba más interesada en vender, cómo adivinaron: *Dragon Ball* y *Sailor Moon*. Así mismo la fuerte popularidad de la serie avanzó de tal manera que cada vez había más y más fanáticos del anime y manga que ahora sí sabían lo que eran ambos fenómenos, que eran tan válidos como ser fanáticos de los cómics (Esto se juntó con el boom del anime en Estados Unidos, que ocurría al mismo tiempo aunque por otros factores, ya que *Caballeros del Zodiaco* no se tradujo al idioma inglés sino hasta el 2003). Este mayor interés por el arte de la animación japonesa llevó a la larga a la creación de varios fanzines, siendo los primeros *Animanga*, *Domo* y *Plan B*, que fueron los parteaguas del fenómeno. Y dado que por lo menos *Animanga* sí comenzó en gran parte por el gusto de ambas editoras por *Caballeros del Zodiaco* (y el interés de averiguar quiénes habían doblado las voces), de manera que de forma indirecta, bien podemos decir que *Saint Seiya* es en parte responsable de la existencia de revistas como *Conexión Manga* el día de hoy.

Tristemente, *Caballeros del Zodiaco* también dio origen a algunas de las partes más obscuras y tristes del fandom. Debido a la terrible falta de información que había en esas fechas, mucha gente realmente esperaba que hubiera algo más aparte de la Saga de Poseidon animada y pronto se supo que sí, en el manga los Caballeros luchaban contra Hades. Pero eso hizo que varios vivales trataran de venderle a los incautos en convenciones dicha Saga animada, 10 años antes de que existiera, a precios tales como 1000 pesos por capítulo. El que el fanart italiano y francés fuera tan parecido a los diseños de **Shingo Araki**, hizo que muchos vendedores intentaran vender pósters del fanart como si fueran arte original -lo que llevo a rumores como la entonces inexistente Saga del Cielo, la Saga de Quetzalcóatl, o la Saga del Olimpo. Curiosamente, por lo menos la Saga del Cielo ahora es una realidad, gracias a la quinta película, pero es poco probable que las otras vean la luz del día de forma oficial.

Como pueden ver, a pesar de su edad, a pesar de los rumores, y a pesar de sus detractores, *Caballeros del Zodiaco* es sin lugar a dudas, uno de los pilares de la animación japonesa moderna

LAS CHICAS DEL ANIME Y SU EVOLUCIÓN

Por [illegible] Maya



> LAS CHICAS ANIME TAMBIEN HAN AFECTADO AL ANIME SHONEN, Y TODO GRACIAS A LA OBRA DE **GO NAGAI**, DESDE SU COQUETA CUTEY HONEY HASTA LLEGAR A SUS DOS FUERTES PROTAGONISTAS EN *UFO GRANDIZER*.

Hoy día vemos que hay varias maneras para describir a las chicas anime, tenemos que las tsundere, como Haruhi Suzumiya, Sakura de *Naruto* y Kagami Higari de *Lucky Star*, son lo más popular en el anime y algunos manga; otras caen en el estereotipo kawaii, de nena indefensa y adorable como *Card Captor Sakura*, las yashashi, niñas tan buenas y de corazón tan noble que dan ganas de protegerlas, como Tohru Honda en *FruitsBasket*, y las genki girls, como Lima de *Saber Marionette J* y sus secuelas, que tienen tanta energía positiva que el día brilla con su sola presencia. Hay algunas variantes más, pero es interesante ver cómo se ha dado esta evolución de la tradicional chica anime de ojos soñadores, que se conformaba con sentarse frente a su ventana y suspirar por su príncipe de la colina, a estas chicas que no se dejan de nadie aunque dentro de sus cora-

zones aún esperen a su caballero en brillante armadura.

¿Cómo han cambiado las chicas anime en los últimos 30 años?

Haciendo un poco de historia, de vuelta en los primeros días de los años sesenta y setenta, las mangaka comenzaron a participar activamente en la creación de historias shojo. Ellas [illegible] ran ser fuertes e hicieran cosas interesantes, pero también buscaban que fueran tradicionales y dieran un buen ejemplo.

Por un lado, y tomando en cuenta lo que se estilaba en la sociedad japonesa de ese entonces, teníamos a personajes que eran muy dulces e inocentes, y cuyo sueño era ser la perfecta esposa cuando crecieran.

Pero hubo algunos que no les acomodaba ese molde, como a **Chikako Urano**, con su manga *Attack No. 1*, de 1968, que tuvo su paso al anime en 1969, pavimentó el camino para los anime sobre deportes, como ballet y tenis, reflejando el tremendo auge de chicas en Japón que comenzaron a hacer ejercicio, después de que Japón ganara la medalla de oro en los juegos olímpicos de 1964 en volleyball. Estas chicas de anime tenían una pasión muy diferente a la de sólo encontrarse al príncipe azul, querían destacar y su pasión se reflejó en el anime.



Con *Ribbon no Kishi* de **Osamu Tezuka**, las chicas anime conocieron que podían ser heroicas, pero al mismo tiempo si querían vivir aventuras, tenían que esconder o rechazar su femineidad, esta tendencia continuó en otros anime como *La Rosa de Versalles*. Eran personajes femeninos fuertes, aventureras, que mantenían siempre su femineidad detrás de la espada, pero sentaron las bases para lo que después vendría en otros anime como *Shoujo Kakumei Utena*, comparable estilísticamente con *La Rosa de Versalles*. *Shoujo Kakumei Utena* fue transmitido en Japón en 1997, combina duelos con elementos de romance caballeresco, la psicología de **Jung**, y un thriller surrealista. Su narrativa post-moderna y los temas feministas lo distinguen de cualquier otro anime.

Cuando se habla de magia tenemos a *Mahou Sally*, a menudo considerado como el primer anime magical girl; la serie original salió al aire entre 1966 y 1967. Dio lugar a una secuela de la serie y tuvo un impacto grande y duradero de shoujo anime.

Podemos fácilmente seguir la evolución de este tipo de heroína con *Cutey Honey*, *Creamy Mamy*, *Magical Emi* y por supuesto, éstas convergen en Gigi, y de ahí, vemos surgir triunfante a *Sailor Moon*. Todo el mundo piensa en ella cuando las palabras "magical girl show" se mencionan, salió al aire en Japón desde 1992 a 1993, y se mantuvo viva en secuelas directas hasta principios de 1997; sus herederas las chicas de *Mahou Doremi*, *Precure* y sus secuelas.

Si hablamos de chicas anime que decidieron tomar las riendas de su vida, no puede faltar la precursora *Candy Candy*, quien desafiando los cánones de su época - recordemos que está situada en las primeras décadas del siglo XX, decide estudiar una carrera, enfermería, ejercerla y vivir plenamente, aunque con varios tropiezos amorosos en su camino. Esta serie shojo de la década de 1970 conectó a toda una generación de japonesas, americanas, latinas y chicas europeas. Tanto el anime y el manga son considerados como clásicos. Algunos de los principales temas en la vida de Candy son "vive tu vida al máximo", "hacer lo que creas es lo correcto sin importar lo que otros dicen" y "no someterte a las expectativas de la sociedad sólo porque ellos quieran".

Digánme pues ¿por qué han hecho caso omiso casi por completo de la lucha de Candy por la independencia y autosuficiencia, que fue revolucionaria en estos días, tanto en historia como las tendencias del manga shojo de los años setenta, y se lamentan sin cesar acerca de cómo ella y Terry no terminan juntos al final? El amor romántico es importante en su vida, sí, ¡pero no debe ser la meta de todo! De aquí salen muchas otras heroínas anime, que evolucionaron siguiendo los pasos marcados por Candy, como fue el caso de *SandyBell*, *Lady Georgie*, y más recientemente *Ashita no Nadja*, que parece una mezcla entre Candy y Sandybelle. Nadjia es una huérfana que vive en un orfanato en la Inglaterra de comienzos del siglo XX. Descubre que su madre está viva y se une a un circo ambulante como bailarina para buscarla. Nadja se enamora del



supuesto chico que la salvó pero en realidad era su gemelo y no sabe a cual de los dos ama en realidad... decide o quedarse con un galán al final, o si no seguir su vida primero.

Hoy día las heroínas son más fuertes, valientes e inteligentes que sus contrapartes de los años ochenta y noventa. Creo que las heroínas de shojo siguen cambiando. Noto una gran diferencia en comparación de aquellas de los años noventa y la década de 2000.

Las chicas anime también han afectado al anime shonen, y todo gracias a la obra de **Go Nagai**, desde su coqueta Cutey Honey hasta llegar a sus dos fuertes protagonistas en *UFO Grandizer*. Desde entonces hay chicas de personalidades fuertes en el anime shonen que no son presa fácil o simple atractivo visual.

Como Asuka en *Evangelion*, y Myu en *Kenichi, The Mightiest Disciple*, otros ejemplos interesantes son las chicas de *Dragon Ball* y sus secuelas, todas ellas desde Bulma, Milk, hasta Androide 18, han dejado atrás a la damisela en desgracia que siempre adornaba el anime shonen, para pasar a ser protagonistas por derecho propio.

Las heroínas fuertes son mucho más atractivas para las niñas en general, aunque todavía deben tener sus puntos débiles. Muchas series todavía tienen heroínas débiles, ya que la colegiala promedio japonesa no puede hacer artes marciales extremas, hacer explotar edificios en pedacitos con su voz supersónica, o blandir una espada maldita gigante dentada alrededor. Ya saben, hay probablemente una razón para que las niñas se presenten como más débiles, pero el anime tiene la presión de ellas para crear heroínas fuertes para el nuevo milenio.



TIGER AND BUNNY

EL OCASO DE LOS ÍDOLOS

Por Ernesto Olicón

Hace mucho tiempo, en un pasado muy distante, el ser un héroe era una labor más cercana a la honra o al orgullo que al dinero. Los seres que protegían al ser humano de la maldad universal trabajaban incansablemente sin más ganancia que el saber a su planeta en paz. Con poderes sobrenaturales o sin ellos, actuaban bajo los refranes más antiguos que nos ha brindado la sabiduría humana: hacer el bien sin ver a quién, por el bien mismo. Pero seamos honestos, ese modo de pensar es realmente anticuado. La vida de aquellos dotados por el don del poder, así como su gloria, se mueve por motivaciones bastante lejanas a las del pasado. Son otros tiempos.

Ahora el hacer un camino del heroísmo es más bien una labor asalariada, dado que un superhéroe es una figura pública. Tras de sí cada paladín de la justicia no sólo lleva una identidad secreta, también cargan con un equipo de patrocinadores, publicistas y demás alimañas empresariales. Además, sus contratos exigen no sólo proteger a la humanidad de los peligros que la hacen vivir bajo el acecho. Junto con esa tarea realmente insignificante, debe demostrar diariamente que es el mejor, compitiendo con otros justicieros por el ansiado puesto como "Rey de los Héroes". Sí, la paz está en venta. ¿Pero quién la está comprando?



[illegible]

Kotetsu Kaburagi podría parecer un pobre diablo. No sólo camina por la calle pensando en todo menos en lo que debe. También cree en el honor y la justicia, una idea bastante pasada de moda en Sternbild City, la ciudad donde vive. Tanto él, como su hija Kaede, podrían pasar realmente desapercibidos en una urbe tan grande como ésta. Pero es su secreto, su manera de ganarse la vida, aquello que



lo transforma en un ciudadano ilustre. Claro, siempre y cuando no muestre su rostro de todos los días.

Kotetsu vive bajo la máscara del Wild Tiger, un superhombre cuya gracia es aumentar brevemente su fuerza física a magnitudes insospechadas. Como superhéroe, participa en un reality show, Hero TV, donde junto con otros prodigios humanos debe competir por ser un jugoso premio monetario. La mecánica es muy simple: cada ciudadano salvado da puntos, lo mismo si se captura a un malhechor.

Al final de la temporada, el protector con mayor puntaje se convierte en el "Rey de los Héroes". Sin embargo, el cheque al ganador no es lo más importante. Al ser la competencia un fenómeno televisivo mundial, cada participante lleva en su traje de combate anuncios patrocinados, firmas comerciales y deben servir

como rostros publicitarios, aparte de manejar sus actos de justicia para que se vean espectaculares frente a la cámara. No está de más decir que son las empresas quienes los patrocinan las que manejan sus carreras heroicas y no ellos.

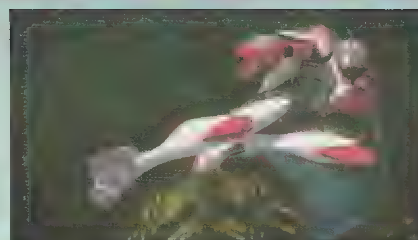
Kotetsu está un poco abrumado por la situación, sin embargo es un veterano de la competencia y sus mejores tiempos han pasado. Los fans ya no lo quieren tanto como a otros superatletas como Sky High, quien con su control del viento se alzó campeón en la última temporada, o Blue Rose, a quien su enigmática belleza de hielo le ha permitido propulsar su carrera como idol y cantante. Para rematar, sus esfuerzos no pudieron salvar de la quiebra a su patrocinador. Todo parecería indicar que el retiro es la opción más sabia.

Sin embargo, un nuevo anunciante abre las puertas a Wild Tiger para seguir compitiendo. Claro, con dos condiciones. La primera es que se deshaga de sus arcaicas mallas azules y combata al crimen cubierto por un exoesqueleto robótico. La segunda es competir, como equipo, junto al novato Barnaby Brooks, un millonario norteamericano huérfano traumatizado por la muerte de sus padres, la cual lo llevó a combatir al crimen como venganza bajo un manto que cubre con tecnología su falta de poderes (**Bob Kane** marca registrada). Claro, no le agrada la idea al experimentado tigre. Pese a todo, acompañar a Bunny (como le llama a Brooks), o servir una vez más de anuncio ambulante, es lo de menos. Hay inocentes por salvar y una memoria (Legend, el viejo héroe que mostró a Kotetsu la valía de sus poderes) a la cual rendir tributo.

HUMANO, DEMASIADO HUMANO

Tras la llegada de **Stan Lee** y Marvel a las pantallas japonesas, parece haberse puesto de moda la visión norteamericana del heroísmo en la animación japonesa. Sin embargo, en un ambiente donde los superhéroes con traje especial, identidad secreta y poderes supernaturales son una constante, es necesario ofrecer algo nuevo para no perderse entre la sobre demanda. Y en esta ocasión, al presentar a los héroes con sus problemas financieros, sus deberes empresariales y su lucha por el dinero, se le ha dado un giro radical a la fórmula donde los paladines del bien son personajes perfectos.

El argumento es bastante redondo. Al menos durante los primeros episodios no sólo nos dota de acción a tope, con los competidores de Hero TV haciendo pedazos la pantalla con sus habilidades, también cubre con inteligencia las tramas en la vida personal de Wild Tiger y sus colegas. Aspectos como los patrocinios y las negociaciones por un nuevo contrato, así como los secretos que esconde la producción del show están bien narrados. Como punto extra, se cuentan paso por paso junto a los detalles personales de cada superhéroe sin hacer pesada la trama o demeritar los combates, un equilibrio que otorga una gotita más de adrenalina a la dosis diaria que esta serie ofrece.



TRAS LA LLEGADA DE STAN LEE Y MARVEL A LAS PANTALLAS JAPONESAS PARECE HABERSE PUESTO DE MODA LA VISIÓN NORTEAMERICANA DEL HEROÍSMO EN LA ANIMACIÓN JAPONESA

El diseño de personajes está bastante bien elaborado. Los trajes, las facciones y demás características de los superdotados están ampliamente detallados. Además, los diseños exhiben con certeza la compleja red emocional que han tejido los guionistas para dotar de una psicología particular a cada protagonista. Tales logros dan a la serie un encanto particular, el cual aprovecha para entregarnos un grupo de personajes memorables.

La animación no es perfecta. Tiende a entrecortar su fluidez por momentos, aunque es de reconocer que dicha falla se presenta sólo en algunas secuencias de drama. Las escenas de combate son soberbias, con amplios efectos visuales para resaltar el poderío de los personajes. Si a eso añadimos la participación de todos, o al menos la mayoría de los participantes de Hero TV exponiendo sus habilidades en escena, es un festival visual que no tiene ningún desperdicio.

Es una serie diferente. No sólo por adaptar el heroísmo yanqui a la pantalla nipona, también por darle una justa vuelta a la perfección tradicional de los superhéroes. Combates sin igual al tiempo que puedes enternecerte u odiar la relación de cada protector de la justicia con la economía global. A fin de cuentas, a pesar de sus poderes, los superhombres siguen siendo humanos. Ese juego de humanidades en un mundo de dioses es justo un deleite del cual no podrás alejarte ni un segundo.

FICHA TÉCNICA

[illegible]

CALIFICACIONES

[illegible]



STEIN GATE

Por Mónica Uribe

Esta serie pertenece a la larga lista de las que han salido de un juego de video, el cual corresponde a la categoría de novela visual y fue liberada para ser jugada en X Box 360 en octubre de 2009, y posteriormente para computadora y PSP a mediados de 2010 e inicios del 2011 respectivamente. Los estudios que la crearon fueron 5pb. y Nitroplus y su diseñador fue **Chiyomaru Shikura**, y se trató de una secuela del exitoso juego de ambas compañías: *Chaos; Head*. El juego está basado un 99% en ciencia y el 1% restante en fantasía; la jugabilidad era por medio de una interfase similar a la de un teléfono celular.

El manga inició en septiembre de 2009, adaptado por **Sarachi Yomi**, el cual es una adaptación de la premisa del juego, aunque no completamente fiel, ya que salió antes el manga que el juego; otro manga, *Steins;Gate: Bōkan no Rebellion* a cargo del mangaka **Kenji Mizuta**, salió en febrero de 2010. Ambos manga continúan su serialización en las revistas *Monthly Comic Live* y *Monthly Comic Blade* de la editorial Media Factory.

El paso al anime sería cuestión de tiempo, hasta que se anunció en junio del año pasado y se comenzó a transmitir en abril del 2011, con un total de 24 capítulos planeados, dirigidos por **Hiroshi Hamasaki** y **Takuya Sato**, y producidos por Studio Whitefox que tiene entre sus trabajos *Tears to Tiara* y *Katanagatari*.

LA HISTORIA

Nuestro protagonista es Rintaro Okabe, quien se autodenomina "científico loco" y se diri-

ge al edificio de Radio Kaikan para asistir a una conferencia por la brillante investigadora en neurociencias Kurisu Makise, quien hablará sobre los viajes en el tiempo, junto a él va su amiga de la infancia Mayuri Shiina, una airhead completa que le pide prestados 100 yenes para usar una máquina de juguetes, obteniendo uno metálico de colección que desaparece misteriosamente minutos después.

Al llegar a la estación, Kurisu se acerca a él para comentarle algo y al ver su confusión le explica que los presentaron hace 15 minutos. Rintaro sigue su camino y escucha un grito, al llegar a donde provino el sonido está el cuerpo sin vida de Kuriso, quien ha sido apuñalada. Tras notificar a las autoridades el incidente y ser desalojados del edificio, Rintaro observa que en el edificio de la estación se ha estrellado un satélite. Decide enviarle un correo a un amigo informándole de la muerte de Kurisu y al momento de mandarlo, se encuentra solo en la ciudad, sin ver a más gente y como si el tiempo se hubiera detenido; ese efecto es sólo momentáneo y regresa a su departamento consternado, para darse cuenta que siguen pasando cosas extrañas, como el que su horno de microondas ahora gelifica las cosas y su compañero de departamento y aliado de investigaciones, el hacker Hashida, le comenta que el seminario se canceló y que el mensaje que Rintaro le envío le llegó una semana antes.

EL MANGA INICIÓ EN SEPTIEMBRE DE 2009 ADAPTADO POR **SARACHI YOMI**, EL CUAL ES UNA ADAPTACIÓN DE LA PREMISA DEL JUEGO, AUNQUE NO COMPLETAMENTE FIEL, YA QUE SALIÓ ANTES EL MANGA QUE EL JUEGO

Rintaro sólo puede ver cómo muchas cosas raras comienzan a pasar, la conferencia se vuelve a llevar a cabo y al asistir el tema de ésta cambia, con Kurisu mencionando rápidamente que el viaje en el tiempo es una tontería y al querer rebatirla, Rintaro es derrotado humillantemente en el debate. Ese tipo de eventos extraños le hacen investigar sobre John Titor, un científico que habló de situaciones similares y del cual Rintaro poseía varios libros que han desaparecido de sus gavetas, como si jamás hubieran existido.

Al investigar más sobre el microondas, Rintaro descubre que al momento de que él mandó el mensaje de la muerte de Kurisu, su roomie estaba usando el microondas y que además hace que las cosas regresen a su punto de origen, aunque convertidas en gel; tras varios experimentos, Rintaro concluye que su microondas es una máquina del tiempo y decide seguir los pasos de John Titor, consiguiendo los aparatos necesarios según este autor, sin embargo, sus investigaciones lo llevan a conocer la existencia de una misteriosa organización SERN, la cual también está experimentando con el viaje en el tiempo y se cree que fue la que desapareció a Titor y que todos los eventos pasados son viajes por el tiempo que él mismo ha tenido y que lo han sacado del continuo espacio tiempo y llevado a realidades alternativas, en las cuales se debe mover con mucho cuidado, ya que lo que él haga tendrá un enorme impacto en el futuro de la línea de tiempo original.

La situación se complica aún más cuando llega a un punto en que dos de los integrantes de su equipo de investigación mueren y sólo puede salvar a uno... y por si fuera poco al que no puede salvar de ninguna manera es crucial para evitar una tercera guerra mundial



LA EVALUACIÓN

La premisa no deja de sonar extraña: un horno de microondas que es una máquina del tiempo y que actúa en conjunto con teléfonos celulares; en realidad no es tan raro si nos ponemos a ver que en Japón los celulares de alta tecnología son por sí mismos una consola de juegos, la idea original de los desarrolladores era unir el juego al teléfono móvil de los jugadores aunque se desechó la idea por cuestiones de privacidad.

Stein Gate se trata de una historia de ciencia ficción dura y cumple con todas las reglas del género: inicia algo lenta pues se toma todo su tiempo para hacer un planteamiento correcto, se pone un gran esmero en explicar tanto lo científico como las motivaciones y razonamientos de los personajes; a medida que transcurre la historia y comienzan a traslaparse las realidades, el espectador tiene que poner atención para no perderse; como resultado, podemos decir que *Stein Gate* no es una serie fácil de abordar.

Tampoco es una serie de acción, ya que lo que sucede cae en el terreno de la intriga, de resolver acertijos y echar mano del razonamiento, lo cual puede no ser del gusto de un espectador que busca algo más ágil y violento. Una de las mayores desventajas de esta serie es el personaje de Mayuri, quien contiende fácilmente por el top ten de los personajes más molestos e irritantes del anime.

Pero desde el punto de vista thriller, es una serie que vale la pena ver, por la cantidad de consideraciones sobre el tiempo y el viaje dentro de éste y todo lo que nuestros protagonistas deben hacer con tal de salvar su futuro.

LA PARTE TÉCNICA

La dirección está a cargo de **Takuya Satō** (*Strawberry Marshmallow* y *Fate Stay Night*) y **Hitoshi Hamazaki** (*Outlanders* y *Vampire Hunter D: Bloodlust*), el diseño de personajes original es de **Huke** (*Black Rock Shooter*) y para el anime es de **Kyuuta Sakai** (*Zoids Genesis* y *Princess Tutu*), quien además es director en jefe de animación y hay que decir que todo este equipo hace un trabajo excelente.

La música es de **Jun Murakami** *(Final Fantasy VII The Advent Children)* y **Takeshi Abo** *(Monochrome Factor)*, mientras que los temas de entrada y salida son: *Hacking to the Gate* por **Kanako Ito** como tema de inicio y *Tokitsukasadoru Jūni no Meiyaku* de **Yui Sakakibara**. Hay que mencionar que la animación del tema de entrada es una obra de arte, con toques de ilustración clásica.

CONCLUSIÓN

Stein Gate no es para cualquiera, y requiere de un auditorio comprometido y deseoso de ponerle la debida atención para entenderla cabalmente, a cambio, ofrece una de las mejores historias de viajes en el tiempo que hayan visto.

SAMURAI WARRIORS

Por Gaby Moya



Originalmente bautizados [illegible] *Troopers*, este anime logró anotarse un buen lugar entre las animaciones de finales de los años ochenta, que trataban de aprovechar el gran éxito de *Saint Seiya*, como fue también el caso de *Tenkou Senki Shurato*.

La historia juega con el canon clásico: el malo malote de malolandía que desea esclavizar al mundo y un grupo de héroes adolescentes lucha para salvar a la humanidad. El anime se salva de volverse un mero clon de *Saint Seiya*, por mezclar de forma bastante acertada elementos de la mitología japonesa y los valores de ética y moral que defendía el código samurái.

En breve, la historia trata de un ambicioso samurái, Arago, quien hizo un pacto con los señores del Youjakai (Mundo Infernal) para obtener el poder de reinar sobre el mundo mortal. Ese poder se condensó en un invencible yoroi, una armadura forjada con el rencor, la corrupción, y el caos que anida en el corazón de los seres humanos; pero Arago fue derrotado por Kaouso, un samurái virtuoso.

Para dispersar el mal en la armadura, Kaouso usó las artes místicas para separarla en nueve piezas y con cada una forjó un yoroi que estaba ligado a una de las cinco virtudes confucianas: *jin*- benevolencia, *shin*-confianza, *rei*-cortesía, *gi*-justicia, *chi*-intelecto; y cuatro virtudes del Bushido: *kou*-piedad, *tei*-obediencia, *chu*-lealtad y *nin*-resistencia.

Siglos después, la corrupción humana revive el poder de Arago y éste logra recuperar cuatro de las armaduras para sus propios Generales. Corresponde a Ryo, siempre acompañado de su tigre blanco Byakuen, Seiji, Touma, Shin y Shuu Rei Fuan vestir las místicas armaduras para hacerle frente al enemigo.

La serie también utiliza tres elementos místicos de la mitología japonesa: la espada, la joya y e espejo, conocidos como los Tres Tesoros Reales y que son necesarios para derrotar a Arago y sus huestes infernales.

El concepto original es de **Hajime Yatate**, el creativo detrás de *Mobile Suit Gundam* y sus múltiples secuelas. Los directores fueron **Masashi Ikeda** (episodios 1-19), el mismo de *Inu Yasha*, y **Mamoru Hamatsu** (episodios 20-39) que dirigió *B'TX*. El diseño de personajes estuvo a cargo de **Norio Shioyama**, y los yoroi fue diseño de **Hideo Okamoto**, con música de **Osamu Totsuka**. Existen varios soundtracks con la música de la serie y dramas CDs con historias extra.

Sunrise Studio Ltd produjo el anime, que se transmitió entre abril de 1988 a marzo de 1989. A pesar de contar con sólo 39 episodios tuvo buena audiencia, al grado que le siguieron tres OVA a cargo de Sony Music Entertainment, juntando un total de 11 capítulos más.

Los OVAs están divididos en tres sets: *Gaiden* con dos episodios, salió poco después de terminar la serie de TV, entre abril y junio de 1989; *Kikotei Densetsu* con cuatro episodios, salió entre octubre de 1989 y enero de 1990. [illegible] año después, sale lo que se considera el capítulo final de la serie: *Messeji* (*Message*), que salió a la venta entre marzo de 1991 hasta agosto del mismo año, consta de cinco episodios y da el final definitivo a esta serie, con nuevas armaduras para cada Samurai Warrior.

Actualmente puedes conseguir la serie completa en DVD; realmente vale la pena, pues aunque viejita, aún se mantiene fresca en la mente de sus fans.

LA SERIE TAMBIÉN UTILIZA TRES ELEMENTOS MÍSTICOS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA: LA ESPADA, LA JOYA Y EL ESPEJO, CONOCIDOS COMO LOS TRES TESOROS REALES Y QUE SON NECESARIOS PARA DERROTAR A ARAGO Y SUS HUESTES INFERNALES

FICHA TÉCNICA

[illegible]

CALIFICACIONES

[illegible]








OUTLANDERS

¿QUIÉN INVADIÓ A QUIÉN?

Por Adalisa Zárate

Tetsuya Wakatsuki despertó para tener un mal día: Su alarma no fue su reloj, fue su jefa, Aki, llamándolo para recordarle esta tarde el trabajo a realizar. Cuando finalmente se decide a agarrar su cámara para ver sí podía encontrar algo que valiera la pena, varios meteoritos comienzan a caer sobre la ciudad excepto que no son meteoritos, son monstruos orgánicos gigantes, como insectos, peces y hasta algunas pulgas, que pueden lanzar rayos láser de sus ojos y otros orificios, y están destruyendo a todos los miembros de la Fuerza de Defensa Civil Japonesa, y a la armada Americana que viene a ayudar. Entre la masacre, Tetsuya hace su trabajo, al final es un reportero y su trabajo es tomar fotografías, lo que lo lleva a encontrarse con el único invasor que parece humanoide: Una hermosa chica en bikini de acero que está literalmente destazando soldados a diestra y siniestra con una espada gigante. Sólo el hecho de que Tetsuya tiene un instinto de supervivencia muy, muy grande y que la chica decidió irse hizo que Tetsuya sobreviviera.

Las cosas se complican al día siguiente cuando hay una movilización general del gobierno para ocultar lo que ocurrió, encima Aki, la editora, es secuestrada por su ex novio para terminar en Rusia, y como si eso fuera poco, la chica de pelo verde regresa, lo besa ¡Y ahora puede hablar en japonés!

Claro que lo vuelve a atacar, pero ahora sí explica claramente que es Kahm, princesa del Imperio Santovasku, y que la razón por la que están ahí es para rescatar el sagrado planeta hogar de su raza de los invasores apestosos que se han dedicado a destruir su ecosistema.

Sí: El imperio Santovasku dejó la Tierra millones de años atrás, y se dedicaron a conquistar el espacio. Entonces surgió la humanidad y pues digamos que eso de la ecología no se nos da muy bien. Por esa razón, los Santovasku han decidido declarar la guerra a los invasores, sin darse cuenta de que desde nuestro punto de vista ellos nos están invadiendo. Y por si eso no fuera lo suficientemente confuso, en Rusia hay una tercera facción, mucho más antigua que la humanidad y los Santovasku, que también tiene interés en [illegible]

> *OUTLANDERS* AUN TIENE MUCHOS FANS ENTRE LOS LECTORES DE HABLA INGLESA PORQUE FUE UNO DE LOS PRIMEROS MANGAS TRADUCIDOS POR STUDIO PROTEUS PARA LA EDITORIAL DARK HORSE

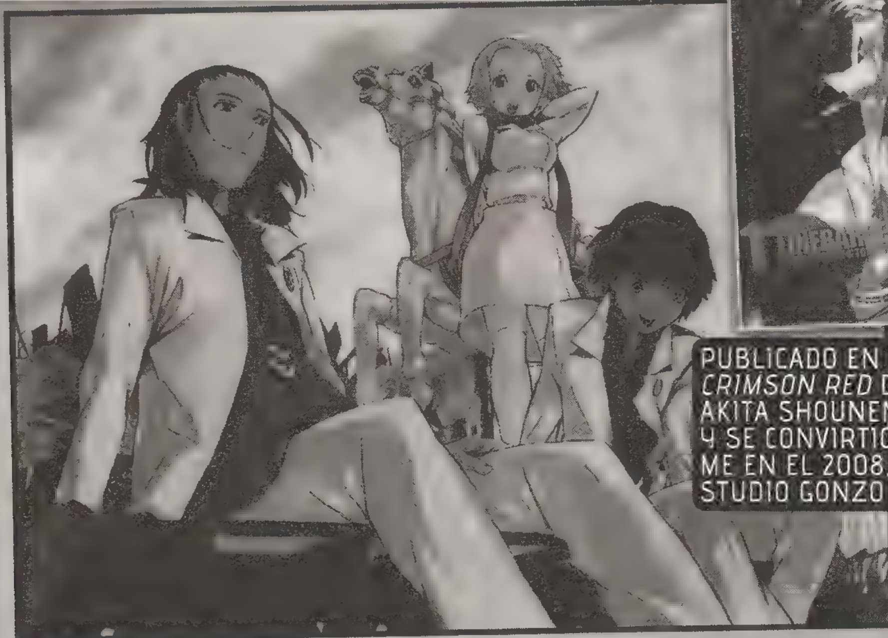



[illegible] Johji Manabe, quien comenzó su carrera con la [illegible] Hakusensha, justamente con ése título en 1985. Tras lograr cierto éxito como autor de comedia y ciencia ficción -ya que todas las historias que hizo tanto para Hakusensha como para Kadokawa, Shogakukan y hasta Kodansha eran de ese corte- actualmente se dedica más bien al hentai, cosa que se veía venir desde más o menos la segunda aparición de Kahm, pero para algunos todavía fue sorpresa. En estos días es poco conocido fuera de Japón, pero *Outlanders* aún tiene muchos fans entre los lectores de habla inglesa porque fue uno de los primeros mangas traducidos por Studio Proteus para la editorial Dark Horse, y por tanto, uno bien podría considerar que es parte de las historias que ayudaron a que el anime y el manga se volvieran más populares en Estados Unidos, y por tanto, el resto del mundo.

Si bien para lectores modernos el argumento puede sonar a demasiado harem conoce a princesa espacial, en su momento la historia era bastante original, y para aquellos que son fanáticos de las historias de guerra complejas donde todo tiene consecuencias graves, es definitivamente una lectura muy agradable.

CALIFICACIONES

FICHA TÉCNICA



PUBLICADO EN LA REVISTA *CRIMSON RED* DE LA EDITORIAL AKITA SHOUNEN DESDE 2005 Y SE CONVIRTIÓ EN UN ANIME EN EL 2008, REALIZADO POR STUDIO GONZO

KUROGANE NO LINEBARREL

Por Mónica Uribe

En esta ocasión revisaremos un shounen en la subcategoría mecha y es un trabajo conjunto de los mangakas **Eiichi Shimizu** y **Tomohiro Shimoguchi**, publicado en la revista *Crimson Red* de la editorial Akita Shounen desde 2005 y se convirtió en un anime en el 2008, realizado por Studio Gonzo.

UN CHICO Y SU ROBOT

Kouichi Hayase era un niño llorón y víctima del bullying, al grado que sus amigos Kajima y Risoko tienen que defenderlo. Un día le cae encima un satélite (no era su día) y sobrevive de milagro, quedando algunos meses en coma, cuando despierta es más ágil y más fuerte y se convierte en un bully y líder de la pandilla que lo acosaba.

Un día que Kajima lo confronta, por lo mucho que ha cambiado, son rodeados por individuos misteriosos que resultan ser robots muy bizarros, a los cuales no puede derrotar y sólo le queda huir, pero Kajima es herido por uno de ellos y Kouichi se desespera... y aparece un robot gigante y éste recuerda que lo que le cayó encima tiempo atrás no fue un satélite, sino ese robot. La sola presencia del robot hace que los demás huyan y al darse cuenta que ese robot acudirá en su ayuda, pierde completamente el piso y Kajima debe confrontarlo y ganarse una tremenda golpiza que es interrumpida por la llegada de otros robots más grandes y poderosos que lo obligan a meterse al robot que despedaza a su amigo, antes de morir logra ponerle los pies en la tierra nuevamente. Entonces, Kouichi entra en berserker (overdrive) y le parte el trasero a su rival. En este punto uno no puede evitar pensar en *Evangelion* y más cuando uno ve el robot, muy parecido al Eva que usa Shinji.

Nuestro protagonista despierta en las instalaciones de una misteriosa organización llamada JUDA y le explican la situación.

LAS TRES LEYES DE LA ROBÓTICA

Isaac Asimov estableció las tres leyes de la robótica: un robot no puede dañar a un ser humano, un robot debe obedecer a los seres humanos siempre y cuando sus órdenes no entren en conflicto con la primera ley y la tercera, y el robot debe preservar su existencia, sin entrar en conflicto con las otras leyes.

El líder de JUDA, Kunio Ishigami, le explica a Kuoichi que en el accidente años atrás, el robot, Linebarrel, lo eligió como su factor o piloto y para ello tuvo que matarlo y revivirlo implementándole nanotecnología y fue gracias a ello que se volvió más ágil y fuerte. Como resultado de eso, él es ahora el factor de Linebarrel, ya que estas avanzadas máquinas de origen desconocido necesitan ser tripuladas por un humano para poder combatir y matar a otros humanos, ese humano se convierte en factor y son sus limitaciones físicas y habilidades de combate las que definen la efectividad del robot; pero también el humano queda unido al robot y sufre daños en combate (similar aunque no tan extremo como sucede en Escaflowne).



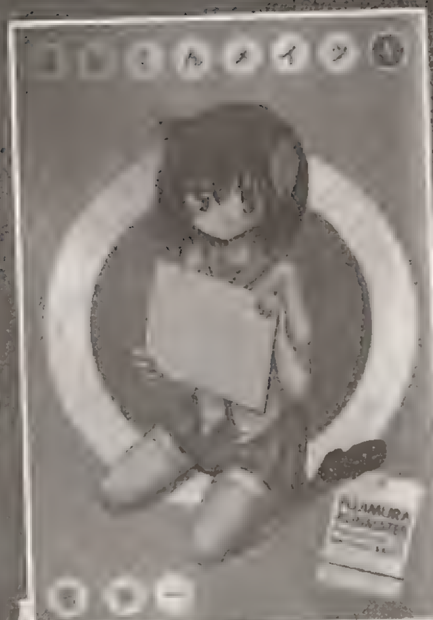
Nuestro protagonista pasa a formar parte de JUDA y tras su reglamentario combate humillatorio (que se lo merecía), una serie de zapes por parte de sus compañeros, que le hacen notar que sus victorias se deben al poder de Linebarrel, no gracias a su habilidad para pelear y además algunas experiencias en combate bien feas, Kouichi empieza a tomar con seriedad su responsabilidad aunque no deja de ser medio frívolo y bastante boquiflojo, algo que sus compañeras que también son factor en JUDA se lo tratan de quitar a base de patadas donde más le duele.

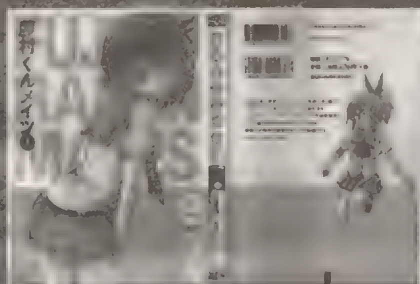
Sin duda, las similitudes con *Evangelion* son muchas, aunque el ambiente en JUDA es mucho más abierto y no tan siniestro como el de NERV; los diseños de mecha son muy buenos y en ocasiones tiene un cierto sabor a las series de samuráis; lo más interesante de la serie es el desarrollo del personaje principal, que presenta un cuadro psicológico de crecimiento muy interesante y creíble, lo cual nos demuestra que no cualquier persona con poder se convierte en un héroe de la noche a la mañana si no tiene las motivaciones correctas. Muy recomendable para fanáticos del género mecha.

FUJIMURA KUN MEITSU

¿JUVENTUD CONFLICTIVA? PARA NADA

Por Ernesto Olicón





¿Cuándo fue la última vez que dejaste de ser lo que otros querían que fueras? ¿Cuándo fue la última vez que te dejaste llevar por tus emociones y perdiste el estilo, abandonando la imagen que la gente tiene de ti?

Fujimura es, quizá, el estereotipo del adolescente malcriado nipón. Ya saben, cabello teñido, vestimenta terriblemente informal, atleta renegado y de mecha bastante corta, la cual lo mete en problemas una y otra vez. No es raro que sus compañeros de escuela le teman y deseen mantenerse alejados. Ese temor, Fujimura parece disfrutarlo, aunque la soledad que le causa parece no hacerle mucha gracia.

Bueno, pues para un roto siempre hay un descosido. Digamos que, sin saberlo, Fujimura pierde el estilo ante una compañera de clase. Se muestra inseguro, tierno y un tanto negado de su fama, todo por un gato misterioso. Eri, la chica en cuestión, parece no vivir en la realidad tangible, incluso teniendo algunas ideas extrañas acerca de gatos que le hablan. Pues bien, la damisela rara de la clase está decidida a hacer de Fujimura su amigo. Claro, el muchacho está buscando mantener su status de gañán, aunque ese esfuerzo no evitará que Eri se rinda.

Para colmo, esa disputa por el corazón del joven inadaptado harán al renegado galán de un hueco en el corazón de otras dos chicas. El harén que él jamás pidió ahora lo perseguirá, haciendo de su amor una alta recompensa. Y más que hacerlo sentir halagado, por momentos lo sacará de quicio, al tiempo que lo vemos transformarse de un bravo león a un gatito tierno en segundos. Lo que hace el amor, oiga usted.

SE ES LO QUE SE ES

El arte del manga resalta visualmente. Si bien mantiene los trazos bruscos del shonen, mantiene una candidez que da brillo al trabajo. Puede, con delicadeza en la ejecución, dar forma a detalles tiernos que dotan de luz el mundo de testosterona donde habita Fujimura. Es este contraste de estilos bastante llamativo, luciendo aún más con escenarios detallados a consciencia. También es de notar la limpieza de sus líneas y el entintado, lo cual brinda de mayor realce a los dibujos.

El diseño de personajes es una joya. Si bien Fujimura puede verse como el delincuente inadaptado que aparenta, con los rasgos fuertes del protagonista masculino en un manga para chicos, los personajes femeninos irradian ternura e inocencia. Es natural considerar compleja esa amalgama de estilo, pero ciertamente el tener al matón adolescente y una princesa en toda regla panel a panel, es claro que la misma interacción entre ambos protagonistas lo convierte en una fuerte experiencia estética.

El relato del chico que de la nada se hace de un harén de jovencitas a su alrededor no es nada nuevo. Lo diferente aquí es que el patán en cuestión es más un chico con apariencia ruda que un adolescente atolondrado (aunque no por ello es más inteligente). Esto da un sabor especial a los malentendidos románticos de siempre, pero que no cambian mucho de lo ya visto en otras series. Es la misma comedia amorosa de todos los días; con la única variante del protagonista aparentemente desinteresado y obligado a cambiar por momentos su pose de tipo duro. Los fans del harem amarán el humor ácido que esto provoca, sin embargo si deseas algo verdaderamente novedoso no es esta la historia para intentarlo.



Es un buen manga en general. Da un ligero quiebre de tuerca a una historia ya muy vista. El humor es sencillo pese a que aparecen ligeros momentos de acidez. Los personajes son hermosamente elaborados, sobre todo el personal femenino. No es, repito, una historia que brinde nuevas experiencias. Sin embargo, renueva viejos votos de la comedia harem y los lleva a niveles ligeramente superiores. Interesante para pasar el rato, sin duda.

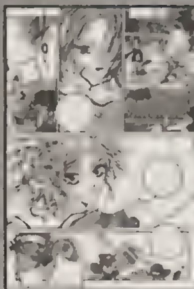
CALIFICACIONES

FICHA TÉCNICA

Shiiki Seichi

Square Enix



GIRL QUEEN

¡ABRAN PASO A SU MAJESTAD!

Por Gaby Maya



Viajes en el tiempo, paradojas temporales, batallas mágicas y, sobre todo, la promesa de un amor, son elementos mezclados con mucha habilidad en este manwha shoujo, que te hará reír, y también te sacará una furtiva lágrima, al tiempo que disfrutas de su detallado arte.

CONOCIDO TAMBIÉN COMO *LITTLE QUEEN*, ESTE MANWHA FUE PUBLICADO ENTRE 2003 Y 2006, RECOPILANDO OCHO VOLÚMENES EN TOTAL. LA AUTORA ES **YEON-JOO KIM**, DE ORIGEN COREANO.

Nuestra protagonista es June Narcieq, ella asiste a la Real Academia Rohini, donde todos los niños que poseen potencial mágico están inscritos y son capacitados en sus habilidades de acuerdo a la ley. En particular, las niñas con habilidades excepcionales son entrenadas como candidatas para el puesto de Reina de la Luz, quien es encomendada a proteger a la gente de Shaocient, el Rey de la Oscuridad. Hay un rumor que alude a una "relación eterna" entre la reina de la luz y el rey de los demonios. June es una chica atractiva cuyo temperamento explosivo y holgazanería son su mayor impedimento para recibir la corona, pero su naturaleza jovial y perspicacia continúan sorprendiendo la gente. A pesar de sus bajas calificaciones, June sigue siendo la principal candidata para convertirse en la próxima Reina de la Luz, probablemente porque ella ha llegado a poseer el Spenta Minea, el cetro de la Reina.

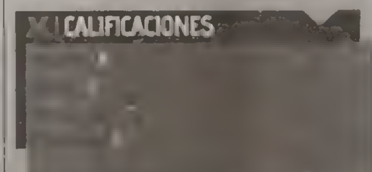
Lucía Luferr es la rival escolar de June, ella posee grandes habilidades mágicas, más un comportamiento majestuoso y una fuerte ambición, pues ha sido educada desde la niñez para convertirse en Reina de la Luz, pero ella siempre es opacada por June. June compite contra Lucía no sólo por la corona y el honor de ser nombrada la Reina de la Luz, sino también por la atención del chico que le gusta a ambas: Sezuru Ney, un chico demonio, gentil y adorable, a quién June trata de forma posesiva por ser su mejor amigo.

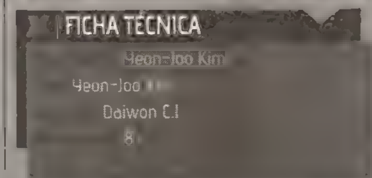
June "encuentra" a Sezuru en un prado donde el chico había sido abandonado cuando era pequeño, y desde entonces han sido inseparables. Cuando June se entera de que a Lucía le gusta Sezuru, de repente decide convertirse en la reina ya que Lucía ha dejado de ser apta para convertirse en la reina si le gusta Sezuru. La explicación que dan del por qué a June sí le puede gustar Sezuru y seguir siendo una candidata y Lucía no, es porque June tiene "fortaleza".

El sacerdote Yun es uno de los jueces que decide quien puede convertirse en Reina. Está preocupado por el hecho de que ve tanto a June como Lucía convirtiéndose en Reina, pero eso significaría que una de ellas tendrá un reinado muy corto. También se da cuenta de un montón de cosas acerca de June, especialmente cuando se trata de Sezuru, como el hecho que "ella puede dar su vida si él se lo pide". Éste es el principio básico antes de que la historia se vuelva muy confusa.

Conocido también como *Little Queen*, este manwha fue publicado entre 2003 y 2006, recopilando ocho volúmenes en total. La autora es **Yeon-Joo Kim**, de origen Coreano. Fue publicado por la editorial Daiwon C.I. Existe una versión en inglés publicada por TokyoPop.

En general me encantó esta serie. El arte es hermoso y la autora pone un poco de comedia, romance, acción, suspenso y tragedia en cada capítulo. No voy a mentir, era bastante confuso a veces, lo que hace que uno pierda un poco el hilo de la historia. A moment... recuerda un poco esos abruptos cambios que se sucedían en *Tsubasa Chronicles Reservoir* aunque realmente no quiero contarles ningún spoiler, porque este manwha merece que lo lean con calma y lo disfruten.







MOON-SUBARU SOLITUDE STANDING

Por Gaby Maya

Subaru Miyamoto es una bailarina excepcional que ha pasado por muchas tragedias en su vida, la principal perder a su hermano gemelo Kazuma y ser rechazada por su familia, pero nada de eso le interesa. Para ella, ahora sólo existe una pasión que rige su vida: la danza.

En 2007 llega la secuela *Dance! Subaru* en: *Moon - Subaru Solitude Standing*, lleva al momento siete volúmenes y aún continúa.

Como lo indica su título, Subaru ahora debe pararse sola frente al escenario de la vida, y su actitud rebelde choca fuertemente con incipientes sentimientos que ella misma no puede definir. Decidida a no ser comparada con nadie y a mantener el rumbo de su vida en sus propias manos, Subaru va contra corriente buscando ser ella misma. Lo mismo interpreta un ballet clásico, que se escapa a una fiesta rave para tener un duelo de danza contra varios bailarines, buscando siempre llegar un paso más allá de su límite.

Con una actitud prepotente, rebelde y descarada, Subaru trabaja en Waldeheim Ballet Troupe, una compañía de ballet alemana. Su estilo ha destacado en el mundo de la danza internacional obteniendo el reconocimiento de grandes artistas como Priscilla Roberts, y encontrando nuevos rivales como la bailarina de ascendencia China, MinMin Hsu, quien tiene un pasado trágico, parecido al de Subaru, pero con apenas tres años de práctica se ha logrado imponer en la compañía de danza ABT.

Cuando Subaru usa el estar enferma de neumonía como excusa para cancelar su contrato y no ir de gira con su compañía a Japón, en el último momento se ve obligada a aceptar el daño que ha hecho a su carrera profesional. Mientras ella lucha con su sentido de autoestima, conoce a Nico Asmer, un increíble bailarín de ballet con discapacidad, es ciego, pero que tiene un pasión por la danza capaz de rivalizar con la de Subaru.

En la historia desarrollándose en este momento, Subaru y Nico participan en la competencia internacional de danza en Varna, Bulgaria. Un evento único en su clase, y de mucha importancia para todos aquellos que toman en serio la danza. Al llegar a Varna y estar frente al escenario, Nico tiene una regresión a la última vez que estuvo con su antigua compañera de danza y amor perdido, Victoria, y eso crea un conflicto con Subaru, quien no desea ser meramente un reemplazo para Nico.

Al interpretar a Odile, el Cisne Negro del *Lago de los Cisnes*, decide crear su propia versión en pleno escenario con una Odile dispuesta a no ser una mera sombra de Odette, sino ella misma, demostrando que su danza y ella como mujer, son más intensas y reales que la memoria de una amante muerta.

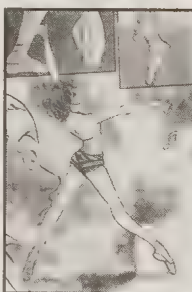
Subaru es un personaje difícil de querer, no es la típica heroína que busca el amor, ni siquiera desea ayudar a otros. A ella esto no le interesa, su lema es "Sí para que dejen de criticarme, sí para que dejen de compararme con otros, debo ser la mejor: ¡Seré la mejor!"

El arte de **Masahito Soda** ha evolucionado, y aunque mantiene ese estilo fresco de sketch, se ve más definido, menos apresurado, pero aun así, fuerte y atrayente. Igual que la danza de Subaru.

Este es un manga que rompe con los canones típicos, y te deja pidiendo más. Te recomiendo que le des una oportunidad a Subaru de entrar con su danza en tu vida.









FICHA TÉCNICA

Argumento: Masahito Soda
Arte: Masahito Soda
Editorial: Big Comic Spirits / Sho
Volúmenes: 7 y continúa

CALIFICACIONES

Historia
Dibujo
Personajes
Promedio

LOS FINALES EN EL MANGA

O, ¿POR QUÉ NUNCA QUEDAMOS CONTENTOS?

Por Adalisa Zárate



Nunca falla: empezamos a leer una historia que se ve remotamente interesante, y de pronto da una vuelta extraña en un episodio, y en lugar de estar leyendo las aventuras de digamos, un grupo de chicos buscando monstruos en el bosque, de pronto estamos leyendo sobre los torneos de combate entre dichos monstruos, y antes de que nos demos cuenta, tienen que salvar al mundo de otros monstruos que vienen del espacio y resulta que el protagonista es el descendiente más joven de la línea real de los monstruos espaciales y si reclama el trono van a dejar la tierra en paz, pero entonces resulta que los monstruos en realidad son ángeles y es necesario luchar en el cielo y más o menos por el capítulo 125 nos preguntamos ¿Cómo rayos va a terminar el autor con su historia de manera coherente o por lo menos que sea satisfactoria?

Ahora, seamos sinceros. Incluso cuando la historia no cambia en lo más mínimo, y todo el argumento se basa en ¿A quién elegirá la protagonista dulce, inocente pero medianamente torpe como su novio/esposo/pareja eterna? ¿A su buen amigo de la infancia que siempre ha sido fiel y la adora con locura, o al misterioso nuevo estudiante de intercambio que la trata como basura casi siempre pero en realidad es sensible en el interior? Podemos tener la garantía de que la mitad de los lectores no van a estar satisfechos con su elección -especialmente si la protagonista decide hacer lo que Candy Candy y no elegir a ningún chico, si no mejor quedarse soltera.

Sin embargo, cuando uno considera que uno de los argumentos principales para los que aseguran que el manga es automáticamente superior al cómic, es porque los mangas tienen un final y están planeados completamente por un solo autor. Es curioso como es más frecuente encontrar fanáticos que están verdaderamente molestos por los finales de los mangas, o finales que verdaderamente no tienen ningún sentido.

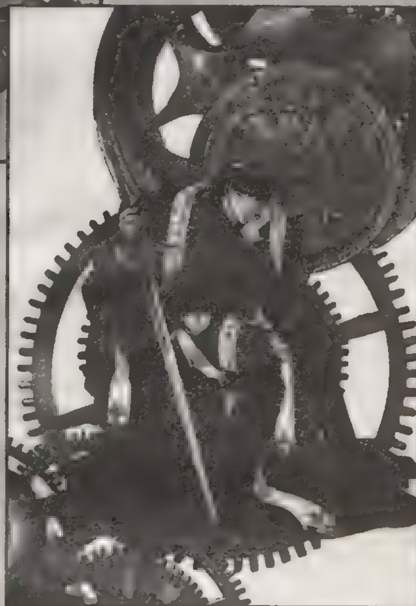
¿Por qué? Bueno, porque si bien es cierto que los mangas deben tener un final, no es verdad que lo tengan planeado desde un principio, y en ocasiones tampoco significa que el autor pueda llegar al final que tiene planeado.



Ball, por supuesto, y por tanto, apareció de nuevo un torneo, justo a la mitad de un arco donde se estaba descubriendo un complot para destruir todo el sistema del inframundo, el cielo y la tierra, por lo que era necesario encontrar nuevos líderes para cada zona del infierno y en lugar de eso todo se interrumpió para decidir quiénes iban a ser dichos líderes vía torneo de artes marciales. Pero a Togashi eso no le pareció ni tantito, por lo que terminó definitivamente la serie ¡Sin revelar al ganador! Al contrario, hizo tres one shots de aparentes futuros, y dejó que la gente se enterara de un final mediante la serie animada.

¿A quienes les puede pasar eso? Bueno, actualmente tenemos cuatro excelentes candidatos: *Naruto, Bleach, One Piece* y *Detective Conan*. ¿Por qué? Bueno, en el caso de *Naruto, Conan* y *One Piece*, los protagonistas cada uno tienen una meta fija que tristemente sabemos que no van a lograr alcanzar mientras la serie tenga éxito, básicamente porque si la consiguen, no hay más serie. Por tanto, entre más tiempo pasa, se vuelve más y más complicada la serie, y las ideas de los fans de exactamente cómo pueden alcanzar su meta se vuelven más y más rebuscadas por lo que no importa que se haga, las cosas van a resultar decepcionantes para alguien, muy probablemente un fan.

Claro, es mucho peor cuando las ventas no dan pretexto siquiera para un final. En esa categoría encontramos *Ice Princess*, cancelada en su sexto episodio sin siquiera dar una oportunidad a que la historia verdaderamente comenzara.



CUANDO LA EDITORIAL INTERVIENE

La razón por la que esto ocurre, curiosamente, es exactamente por la misma razón que DC comics ha tenido tres crisis de tierras múltiples, y en Marvel el Hombre Araña ya no está casado con Mary Jane Watson: Órdenes editoriales.

Un ejemplo clarísimo es *Yu Yu Hakusho*, que comenzó siendo exactamente una serie sobre un chico que era "contratado" como detective paranormal, que en su tercer volumen cambió bruscamente a un grupo más bien tipo *Saint Seiya* en la que el protagonista y tres amigos se encargaban de luchar contra amenazas paranormales, para cambiar una vez más en el volumen cinco a un torneo de peleas tipo *Street Fighter* justo entre las antes mencionadas amenazas paranormales, y luego, en el volumen 10, regresó a los casos de amenazas, siguiendo ese extraño patrón por varios años antes de que tuviera lo que es considerado uno de los finales más abruptos de toda la historia del manga. ¿Por qué?

SI ES MALO QUE LA EDITORIAL METE MANO, ES PEOR QUE EL DIBUJANTE SE CANSE DE SU PROPIA HISTORIA. A VECES TENEMOS SUERTE, Y EL AUTOR POR LO MENOS INTENTA DARLE A LA GENTE UN FINAL DECENTE, COMO EL ANTES MENCIONADO *DRAGON BALL*

Bueno, todo comenzó cuando a **Yoshihiro Togashi** le dijeron que era necesario mejorar las ventas y sugirieron que era una excelente idea seguir los pasos de las series más populares que se podían leer en ese momento. ¿Cuál era la serie popular? Bueno, *Dragon*

Si bien no ha habido finales tan drásticos desde entonces, de todas maneras ejemplifica muy bien un problema serio que tienen todas las series que son suficientemente populares como para volverse largas: Es la editorial (y las ventas) las que deciden exactamente cuándo va a terminar la serie, y no siempre funciona a favor del autor.

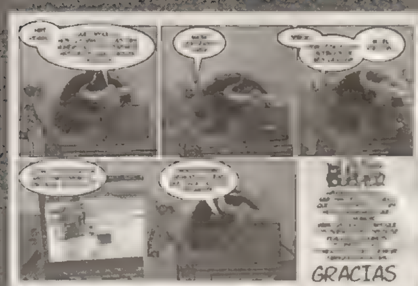
Por cada *Saint Seiya* o *Sailor Moon* donde por o por un lado tenemos un final satisfactorio para el autor, o por lo menos para los lectores, tenemos un *Dragon Ball*, donde de plano la serie sólo terminó por agotamiento del dibujante.

CUANDO EL AUTOR SE CANSA

Si es malo que la editorial meta mano, es peor que el dibujante se canse de su propia historia. A veces tenemos suerte, y el autor por lo menos intenta darle a la gente un final decente, como el antes mencionado *Dragon Ball*. Sí, el final es bastante anticlimático, pero por lo menos termina. En otros casos, la historia simple y sencillamente se detiene y no vuelve a aparecer.

En esta categoría podemos encontrar a las reinas del shojo, **CLAMP**. Sí, con *X* tuvieron una buena razón: Los sucesos en Japón en el momento en el que se publicaron los últimos capítulos eran demasiado similares a lo que pasaba en el manga, como terremotos y ataques terroristas, por lo que posiblemente era mejor alejarse del asunto. Pero *Legal Drug* no tuvo razón para que dejara de ser publicada, y a la fecha, seguimos sin saber si la serie fue cancelada o se iba a seguir publicando (Curiosamente, a pesar de que realmente sólo han dejado inconclusas dos historias, las CLAMP tienen fama de dejar muchos trabajos incompletos).

Esa clase de finales nos dejan con mal sabor de boca, por lo que uno debería más bien pensar en que tal vez la famosa defensa de que "si terminan" no debería ser tan repetida. Al igual que en los cómics, los mangas son interesantes por su historia, y en múltiples ocasiones, el final es lo de menos, es mucho mejor concentrarse en el viaje hacia el final: la historia y sus personajes, no tanto el final.





ENTREVISTANDO A: AUGUSTO MORA
A QUIEN LA MUERTE ADORA

POR THE SPICY HELLHOUND

CM: Platícanos un poco sobre **Augusto Mora** ¿por qué te acercaste al cómic?
AM: A los 14 años decidí que quería vivir de dibujar y hacer historietas de manera profesional. Tomé algunas clases de creación de historietas, y poco a poco me fui enterando m[illegible] de cómo vivir en este medio. Mi primer trabajo como dibujante fue en Editoposter haciendo un cuadernillo para colorear.

Después conocí a los dibujantes del Taller del Perro: **José Quintero**, **Ricardo Peláez**, **Frik** y **Edgar Clement**, ellos me indicaron la ruta para poder dedicarme a dibujar y vivir de ello. Después surgió la idea de crear una empresa dedicada a ofrecer servicios de ilustración, animación y diseño gráfico de manera comercial. Junto con **Uriel Pérez** creamos un estudio, se llama Estudio MQ, aún es un proyecto en vías de desarrollo, pero ya tenemos varios clientes.



CM: ¿Qué artistas han sido tu inspiración? ¿tienes algún ani[illegible]ula favorita?
AM: [illegible]ro, él fue uno de mis prime[illegible] a seguir de ejemplo. Me gusta [illegible]o mexicano, el grabado y el [illegible]ar indígena, eso me inspira para mi estilo al [illegible]

Entre los cómics soy fan de *Watchmen*, *Hellboy*, [illegible]s. En cuestión de películas: *El* [illegible] *Ley de Herodes*, *Matrix* y *Star Wars*, están entre mis favoritas.

CM: Tu[illegible] temas son diferentes a otros webcómics pues te basas en la mitología mexicana, platícanos de qué tratan tus obras.
AM: Bueno, tengo dos títulos de cómic, uno es *Muerte Querida*, que se publica cada lunes y miércoles como webcómic en: **www.muertequerida.com**

Está inspirado en el arte popular mexicano, sobre todo en los juguetes tradicionales, los personajes son calaveras, diablos y alebrijes de papel maché y algunas otras artesanías típicas. [illegible]uenta las anécdotas de un puebli[illegible]mado *Mictlantepec* (cerro de los [illegible]donde pasan situaciones graciosas.

Los personajes principales son el Presidente municipal y Regino, su secretario de gobierno, ambos tienen serias desviaciones y perversiones de toda índole. *Muerte Querida* se publicó en la revista *Mad México* entre los años 2007 y 2009.

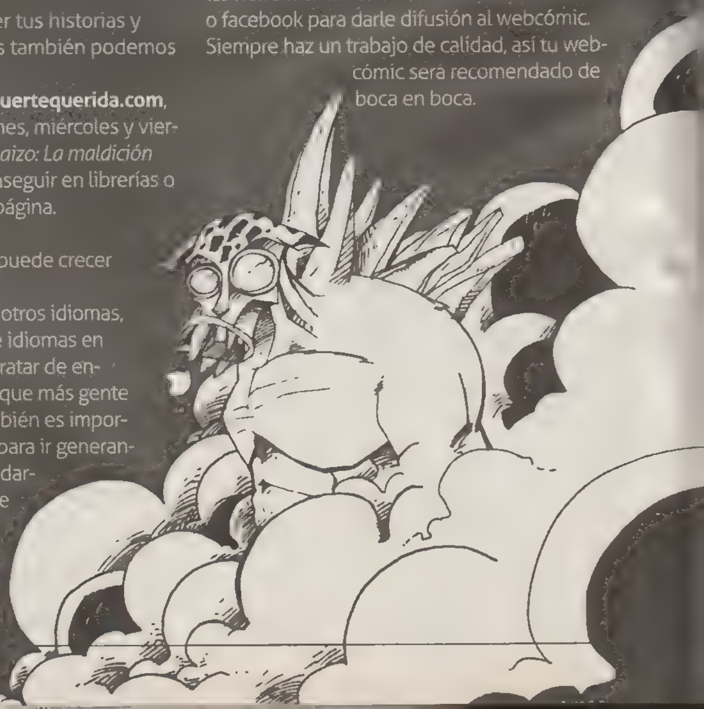
También está *El Maizo: La maldición del Vástago*, una novela gráfica de fantasía épica inspirada en tradiciones mexicanas indígenas. Cuenta la historia de un pueblo azotado por una sequía y un héroe que tiene que salvar a su pueblo de la muerte enfrentándose a sus deidades creadoras y cometiendo un crimen para lograrlo. Los personajes están inspirados en danzas tradicionales mexicanas, en sus indumentarias, máscaras y significados espirituales, pero también incluyo deidades y criaturas sacadas de religiones prehispánicas y su sincretismo con la religión católica.

Surgió primero como un webcómic, pero una vez que la terminé la presenté al Primer Concurso Nacional de Novela Gráfica convocada por Editorial Jus y afortunadamente gané el Primer Lugar, compartido con la novela gráfica de **Patricio Betteo**: *Mundo Invisible*.



CM: ¿Dónde podemos leer tus historias y que artículos interesantes también podemos conseguir?
AM: En mi página: **www.muertequerida.com**, que actualizo todos los lunes, miércoles y viernes. Mi novela gráfica *El Maizo: La maldición del Vástago*, la pueden conseguir en librerías o en la tienda online de mi página.

CM: En tu opinión ¿Cómo puede crecer el webcómic en México?
AM: Primero abriéndose a otros idiomas, hay una barrera grande de idiomas en Internet, así que hay que tratar de entrarle a varios países para que más gente nos lea. La constancia también es importante y publicar a tiempo para ir generando más lectores. Cada día darles una tira nueva para que estén al pendiente siempre. Hay que usar todas las herramientas como redes sociales: twitter o facebook para darle difusión al webcómic. Siempre haz un trabajo de calidad, así tu webcómic será recomendado de boca en boca.






JAPÓN VS. CHINA

Por Mónica Uribe

La historia de Japón está unida intrínsecamente a la de China, al igual que está unida a la de Corea, primero como una influencia cultural y más recientemente de una manera trágica.

Cuando el Japón estaba en la era Yayoi (apenas descubriendo la agricultura y ganadería), China tenía 2000 años de civilización y se encontraba en una de sus eras más gloriosas: la Dinastía Han; para entonces ya se tenía conocimiento de la península y se le llamaba Wa, los escritos más antiguos hablan de una civilización primitiva, que adoraba a la naturaleza y era gobernada por una sacerdotisa de nombre Himiko, unos 300 años después que eso se menciona que la gente de Wa presentaba tributo a los emperadores Han, principalmente en forma de esclavos.



La población indígena de Japón, llamados Jomon (cuyos descendientes son los Ainu), se mezclaron con migrantes de las tierras de Mongolia que llevaron con ellos artefactos de metal y técnicas de agricultura, dando inicio de esa manera a la era Yayoi. Crónicas chinas de la época, redactadas por viajeros, relatan que los habitantes de la península en esa época clamaban descender de la corte de Wu, un estado tributario fundado por Taibo, tío de uno de los emperadores de la dinastía Zhou y compartían las costumbres de ellos, como los tatuajes en la cara y la vestimenta. Durante el siguiente periodo, Kofun, las costumbres de Mongolia se volverían más fuertes, como se puede ver reflejado en los túmulos funerarios en los que enterraban a sus líderes.

En el periodo Asuka (538 - 710) se estableció un estado centralizado y se le llamó Yamato; el hijo del emperador Yomei, príncipe Shotoku, quien fungió como regente de la emperatriz Suiko, además de ser un gran intelectual, favoreció y propició, a veces con apoyo militar, la introducción del budismo al Japón, creando gran tensión con la religión shinto; Shotoku era, además, gran admirador de la refinada cultura china y la implementó en su corte, además de establecer varios sistemas de leyes basadas en el confucianismo. Shotoku envió a nombre de la emperatriz una carta al emperador Chino que decía: "La emperatriz de la tierra donde el Sol nace envía una carta al emperador del país donde el Sol se oculta" que sugería que ambos emperadores estaban a un mismo nivel, algo que, narran los cronistas, enfureció al emperador Chino. Aun así, durante varios años los Yamato imitarían a China, hasta que el declive de la dinastía Tang, en que el intercambio cultural y diplomático terminaría.

Durante la era Azuchi-Momoyama, el emperador Hideyoshi iniciaría una campaña de conquista hacia Corea, China e India, siendo derrotado por las fuerzas aliadas de Corea y China; tras la muerte de Hideyoshi, Japón se aislaría del mundo hasta las intervenciones extranjeras iniciadas en 1853, las cuales llevarían a situaciones muy tensas con Rusia y otras naciones de occidente.

El siguiente contacto con China sería ya en pleno militarismo Japonés, durante la guerra Sino Japonesa (1894-1895) en que Japón se consolidaría como la mayor potencia asiática y extendería su imperio hasta Manchuria y controlaría Corea; durante la Segunda Guerra (1937-1945) los japoneses iniciarían una invasión total de China, iniciando por las costas en las cuales el ejército cometió todo tipo de atrocidades contra la población; finalmente, la llegada de los aliados a causa de la invasión a Pearl Harbor lograría hacer retroceder a los japoneses e iniciaría otra larga era de conflictos en China que culminarían con el surgimiento de la República Popular de China.

La invasión japonesa causaría muchos resentimientos en la población China, mismos que fueron aprovechados por el gobierno comunista para crear una imagen negativa de Japón en la población; hasta la fecha el gobierno chino critica abiertamente al manga y anime japoneses culpándoles de corromper a la juventud.

BLEACH

PORQUE EL ORIGINAL ES MEJOR

Por Adalisa Zárate

Actualmente en Japón uno no puede negar que el amo y señor del anime actualmente es *Naruto* de **Masahiro Kishimoto**. Entre rating, merchandising y ventas del manga y DVDs, uno no puede negar que *Naruto* manda. Sin embargo, existen dos series que por mucho tiempo han seguido a *Naruto*, compitiendo directamente con su éxito: *One Piece* de **Eichiro Oda**, y *Bleach* de **Tito Kube**, aunque ambas, por diferentes razones, no han logrado conseguir el mismo éxito alrededor del mundo -ambos son populares, y en Japón son competidores verdaderamente peligrosos contra el ninja de la aldea de la hoja, pero cuando vemos los números a nivel mundial, simplemente no pueden llegar al mismo nivel.

Y, en mi humilde opinión, ambas cosas se remiten al anime.

En el caso de *One Piece*, el anime tuvo la pésima suerte de ser adaptado/traducido/censurado/tasajeado por 4kids. En el caso de *Bleach*... el anime es un poquito menos accesible que el manga.

¿Por qué?

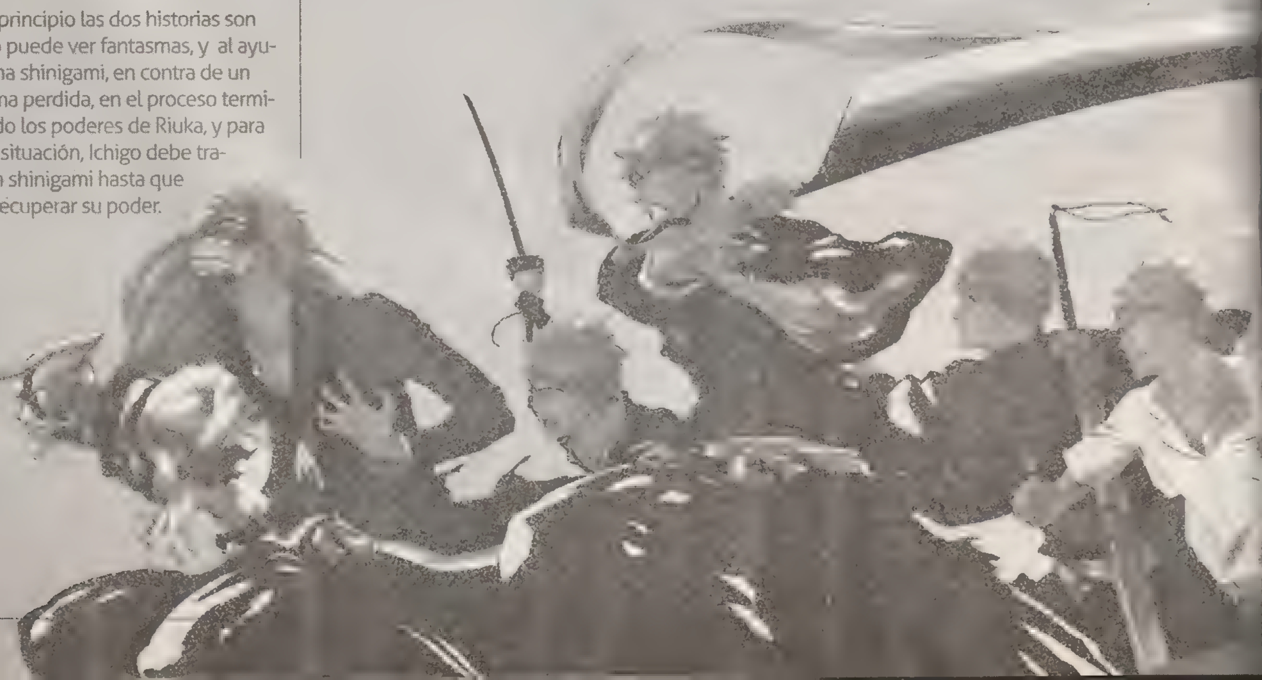
Bueno, en un principio las dos historias son iguales: Ichigo puede ver fantasmas, y al ayudar a Riuka, una shinigami, en contra de un Hollow, un alma perdida, en el proceso termina absorbiendo los poderes de Riuka, y para compensar la situación, Ichigo debe trabajar como un shinigami hasta que Riuka pueda recuperar su poder.

Y de ahí las cosas se complican mucho. Pero el manga lo hace en un principio de manera bastante rápida. No pasan más de cinco volúmenes antes de que Ichigo y los amigos que ha hecho en el camino se encuentren con la misión de tener que ir a rescatar a Riuka de los mismos shinigami, ya que las acciones de Ichigo la han puesto en peligro de morir. Si, es cierto, una vez pasado ese punto, tiene la pésima situación de que cae en lo que podemos llamar el "síndrome de *Dragon Ball*", ya que acciones que se supone deben pasar en menos de cinco minutos se extienden por uno, dos o hasta tres volúmenes, pero de cualquier manera todo lo que pasa tiene una razón de ser, y la historia avanza lento, pero seguro. No así en el anime.

Y sí, el anime tiene música increíble y unas voces -tanto en japonés como en español- bastante buenas, pero cojea de lo mismo que muchos otros animes basados en mangas populares que no han terminado: Tiene capítulos de relleno hasta en la sopa.

Y eso hace que la historia, que de por sí no es corta, se detenga completamente llevando cualquier emoción que pudiéramos sentir a un alto total. Porque cuando sabemos que es necesario perseguir a los Espada, que Aizen está por destruir todo el sistema del más allá y que las almas perdidas no tienen a dónde ir, lo único que no queremos es tener que soplarnos 10 o 12 episodios viendo a los shinigami tratar de ir a la misma escuela que Ichigo (Especialmente cuando en el manga Ichigo no se ha parado en la escuela en un muy buen rato, y es Kon el que toma su lugar).

Es decir, no me lo tomen a mal pero cuando se trata de mangas de más de 100 episodios ¿No sería bueno esperar a que terminen los arcos antes de empezar a animarlas? Ahí tenemos el ejemplo de *Saint Seiya*. La saga del Santuario cuelga un poco porque antes de llegar a las 12 casas alguien decidió que era necesario pelear contra todos y cada uno de los caballeros del santuario, incluyendo un par que estoy segura eran los conserjes del lugar, pero una vez inciado Poseidon, no hay capítulos de sobra (ni escaleras infinitas). Y sí, adoro Aasgard, pero si no hubiera existido ni Aasgard ni esos episodios de relleno, quien quita y no hubiéramos tenido que esperar casi 10 años para ver Hades animada.



BLEACH



Bleach lo podemos catalogar de un shonen cualquiera, con todos los elementos del género: tenemos a un chavo que por una de esas cuestiones de la vida se ve metido en un mundo completamente nuevo y tiene que ponerse a la altura del desafío, logrando cosas increíbles, así como hacerse de aliados dentro de los grupos rivales.

Ichigo Kurosaki no es el estudiante típico de la escuela secundaria. Desde que tiene memoria, siempre ha tenido la habilidad de ver fantasmas y espíritus. Un fatídico día, Ichigo se encuentra con la shinigami Rukia Kuchiki, quien lo salva a él y a su familia de un Hueco a costa de salir lesionada. Durante este encuentro, con Rukia incapaz de derrotar a los Huecos, ella le transfiere sus poderes de Shinigami a Ichigo. A raíz de eso, no puede continuar con su trabajo, Rukia le permite a Ichigo asumir el papel de un shinigami en su lugar a medida que juntos derrotan a los Huecos que plagan la ciudad.

Basado en los manga de **Tite Kubo**, la versión en anime surgió en 2004 y 239 episodios después continúa con paso firme, blandiendo su gigantesca Zanpakutou a diestra y siniestra. El mayor encanto de este anime es sin duda su animación. Studio Pierrot se ha lucido con el trabajo manteniendo a *Bleach* como uno de los tres grandes animes en Japón (los otros son *Naruto* y *One Piece*), debido a sus dinámicas secuencias de pelea. Cada vez que Ichigo enloquece, uno siente la drenalina y quiere saltar del asiento por la emoción.

El diseño de los personajes de **Masashi Kudo** es novedoso, así cada personaje se ve distinto, y teniendo en cuenta que hay un montón de personajes a quienes seguirles la pista, resulta muy conveniente que se puedan diferenciar fácilmente. En cuanto a los propios personajes, la mayoría del elenco principal, desde el peluchoso KON al igual que Rukia, Chad e Ishida, están bien desarrollados y tienen personalidades únicas.

Una cosa que realmente me gusta de *Bleach* son las canciones. La serie cuenta con algunos de los mejores openings y endings que he visto, una gran variedad de grandes canciones de j-pop, además de animación que va perfectamente con el estado de ánimo de las canciones. No puedo pedir nada mejor en este punto.

En cuanto a la trama, estoy de acuerdo que *Bleach* cae fácilmente en el clásico de "vamos rescatar a un amigo" que se ve en casi todos los anime, y de igual modo el obligatorio "necesito ser mas fuerte para proteger a mis amigos", que está bastante choteado por igual.

Pero *Bleach* logra ser interesante añadiendo algunos giros inesperados en una trama aparentemente transparente, y es aquí que de nuevo queda uno impresionado. *Bleach* no es sólo acerca de la violencia sin sentido, es sobre los amigos tratando de ayudarse mutuamente, buscando apoyo el uno al otro y el camino a mejorarse a sí mismos. Lo que resulta muy divertido es que llega el punto en donde todo mundo es un shinigami, literalmente hasta el gato de tu casa.

Con todo esto, la Sociedad de Almas se convierte en un campo de batalla y no hay limitaciones en los estilos de lucha o los ataques. *Bleach*, la fórmula conocida del sistema de torneo, donde para avanzar hay que derrotar a un oponente más hábil o poderoso, lo lleva a una nueva altura de la creatividad. Esto ya no es sólo entrenamiento y peleas nada más, esto es una aventura.

Como espectador este anime te deja con la sensación de que igual que a Ichigo, te han engañado y en vez de ser un hecho fortuito, el ser adicto a *Bleach* era algo predestinado.

¿POR QUÉ NOS CERRAMOS AL MANGA?

Por Rookie



Hola mis queridos novatos, ya estamos de nuevo en una edición más y me he dado cuenta que muchos de ustedes y de los fans del manga no están de acuerdo con el anime, pero hagamos un pequeño análisis.

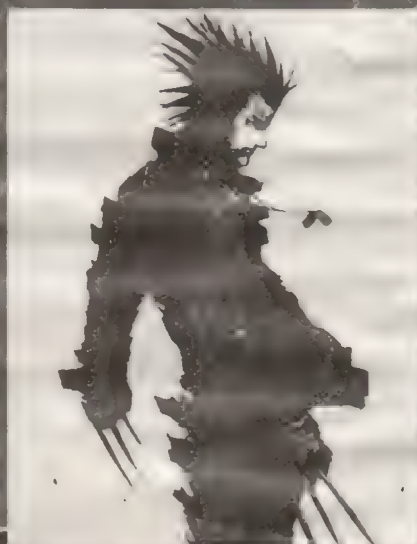
Empezaremos definiendo la palabra manga; el término manga fue acuñado por **Hokusai Katsushika** combinando los kanji *man* que significa "informal" y *ga* que significa "dibujo". Todo esto tiene relación con el hecho de que las personas empezaron a crear dibujos en blanco y negro, y lo consideraron garabatos porque además estaban impresos en un tipo de papel barato.

Pero todos estos comentarios despectivos hacia el manga eran lógicos puesto que en esa época eran muy bien consideradas las pinturas, el quinto arte estaba en su apogeo y obviamente los "garabatos" no eran bien vistos por el prestigiado grupo de pintores.

Por todo lo anterior es obvio que la importancia del manga es bastante, tuvo muchos seguidores y poco a poco se fue modificando, aportando ideas novedosas y dándole un toque de frescura al manga y por lo cual fue ganando fama.

Con el incremento de la tecnología surgió la idea de adaptar el manga al anime, puesto que los dibujos animados de Disne eran famosos y era obvio que querrían seguir la misma línea. Sin hacer menos al manga, la nueva generación se adaptó más rápido al anime que al manga. Como lo dije en mi anterior artículo, somos la generación del ahora y desgraciadamente preferimos que nos cuenten una historia a leerla.

Fue tal el éxito que tuvo la versión animada, que en su expansión internacional logró más seguidores que pedían el anime, sin saber que el manga fue primero. Una vez enterados de esa situación, el manga es pedido, y empieza a venderse en varias partes del mundo hasta darnos cuenta que en este caso es mejor el manga que el anime en varios aspectos: la originalidad, el leer nos da más imaginación, es la historia completa y no la editada y adaptada para una serie o peli la puesto que ahí los restringe el tiempo de duración de un video y en papel no hay restricciones más que tu imaginación.



En lo particular en cuanto llegó el anime a México fue todo un hit, a los chavos nos encantaba (me incluyo). Había varios souvenirs de todos los animes y la televisión abierta estaba plagada de series de anime, esa época en la que nosotros no teníamos idea en que era anime, puesto que para nosotros y nuestros padres eran simples caricaturas.

En la actualidad el auge del anime terminó sin saber un motivo, todos los que nos volvimos amantes del anime tuvimos que conseguirlo por otros medios, sabíamos de la existencia del manga y empezamos a conocerlo, hasta que nos apegamos más y más al manga por ver las pobres producciones en cine de adaptaciones de anime.



Concluimos y creo que estamos de acuerdo en esto: el maga está muy bien, el anime está bien porque siempre nos dejaban esperando más y las adaptaciones del anime a live action de plano muy mal. No podemos cerrarnos al manga, debemos tener mente abierta para todo, pero en definitiva en calificaciones, por ser pioneros, ha ganado el manga.

No olviden que si tienen alguna objeción y/o comentario pueden hacérmelo saber en mi correo: **rookiecm@vanguardiaeditores.com**. Hasta pronto y que sigan aprendiendo más y más.

Sudoku

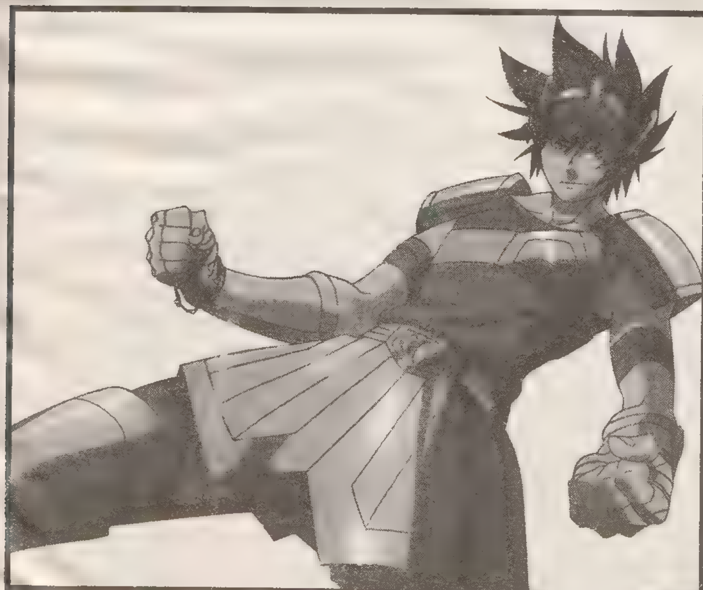
			1		7			2
6	1	2						
			3					
2					6			1
					4			
4			5		9	8		6
		9	6		5			
8	5		2					9

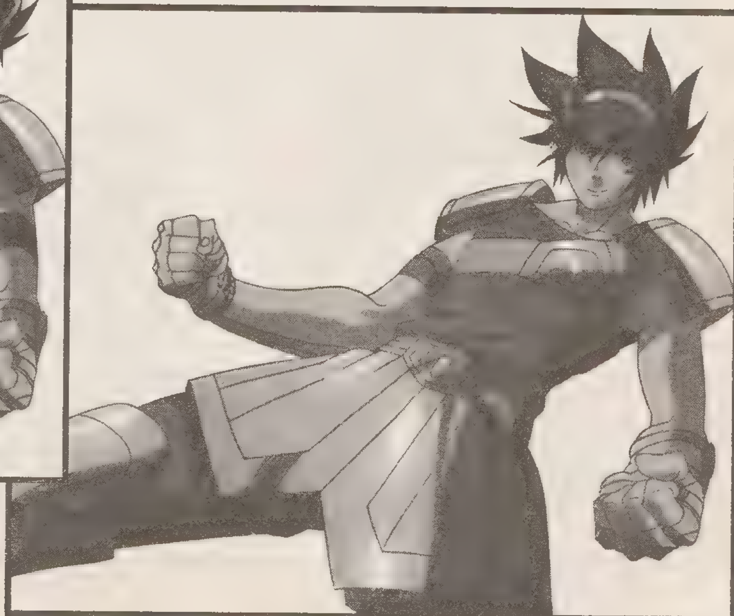
8	6	5						2
								3
					7			5
				7				
	9							
	8							7
						7		
						5		
1	4	8			5	6		

		3	7			1		6
			3			4		
4	1		2					
					6			
		4			2		7	8
	7				3			1
								9
					4	7		

Actividad

ENCUENTRA LAS 10 DIFERENCIAS





LECCIÓN 80

EXPRESIÓN SOBRE EL TIEMPO

Por Maestra Tokiyo Tanaka, UNAM

DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

ÍNDICE

1. Tema de la lección.
2. Vocabularios.
3. Patrones de frases.
4. Explicación gramatical.
5. Ejercicios.

1. Tema de la lección.

En esta lección vamos a aprender a expresar las frases con el verbo levantarse, dormirse, descansar y terminarse junto con la expresión del tiempo.

2. Vocabularios.

Hay que memorizar los siguientes vocabularios:

Los verbos:

おきます　起きます　levantarse
okimasu　okimasu

ねます　寝ます　dormirse
Nemasu　Nemasu

やすみます　休みます　descansar
Yasumimasu　Yasumimasu

おわります　終わります　terminarse
Owarimasu　owarimasu

やすみ　休み　descanso
Yasumi　Yasumi

ひるやすみ 昼休み　descanso de medio día
Hiru Yasumi Hiru Yasumi

あさ　朝　mañana
Asa　asa

ひる　昼　día, medio día
Hiru　hiru

よる　夜　noche
Yoru　yoru

まい　あさ　毎朝
todas las mañanas/ cada mañana
Mai asa　Mai asa

まい　にち　毎日
todos los días/ cada día
Mai nichi　Mai nichi

まい　ばん　毎晩
todas las noches/ cada noche
Mai ban　Mai ban

ぷん、ふん　分　minuto/minutos
Pun /fun　Pun /fun

いっぷん　1分　un minuto
I PPun　I PPun

にふん　2分　dos minutos
Ni fun　ni fun

さんぷん　3分　tres minutos
San Pun　san Pun

よんぷん　4分　cuatro minutos
Yon PPun　Yon PPun

ごふん　5分　cinco minutos
Go fun　go fun

ろっぷん　6分　seis minutos
Ro PPun　Ro PPun

ななふん　7分　siete minutos
Nana fun　nana fun

はっぷん　8分　ocho minutos
Ja PPun　Ja PPun

きゅうふん　9分　nueve minutos
Kyuu fun　kyuu fun

じゅっぷん/じっぷん　10分
10 minutos
Jyu PPun / Ji PPun　Jyu PPun / Ji PPun

じゅうごふん　15分　15 minutos
Jyuu go fun　Jyuu go fun

さんじゅっぷん/さんじっぷん
30分　30 minutos
san Jyu PPun san Ji PPun

はん　半　media hora 30 minutos
han　han

1時 はん　1時 半　una y media
I chi ji han　I chi ji han

とうきょう　東京　Tokyo
To o kyo o　To o kyo o

ロサンゼルス　Los Ángeles
Ro san ze ru su

はん　半　media hora 30 minutos
han　han

1時 はん　1時 半　una y media
I chi ji han　I chi ji han

とうきょう　東京　Tokyo
To o kyo o　To o kyo o

ロサンゼルス　Los Ángeles
Ro san ze ru su

ティファナ　Tijuana
Ti fua na

ニュー　ヨーク　New York
Nyu u　yo o ku

メキシコ　México
Me ki shi ko

オランダ　Holanda
O ra n da

ロンドン　Londres
Ro n do n

パリ　París
Pa ri

セビィジャ　Sevilla
Se bi ya

じ　時　hora/horas
Ji　Ji

いま　今　ahora
Ima　Ima

です。　Verbo ser
desu

ですか。　Verbo ser - pregunta
Desu KA

はい、　sí
hai

いいえ、　no
iie

じゃありません。　No es/ no son
Jya arimasen

なん　何　¿qué?
Nan　Nan

何時　¿Qué hora?
Nan ji

何 分　¿Qué minutos?
Nan Pun

ごぜん　午前　a.m.
Go zen　Go zen

ごご　午後　p.m.
Go go　Go go

3. Patrones de frases.

——(1)——

Frases con el verbo levantarse, dormirse, descansar y terminarse junto con la expresión del tiempo como mañana, día, medio día,noche, todas las mañanas/ cada mañana, todos los días/ cada día, todas las noches/ cada noche, ji (hora/horas), Pun /fun (minuto/minutos) y han (media hora/30 minutos).

毎朝　午前　六時　に　起きます。
Todas las mañanas/ cada mañana me levanto a las seis a.m.
Mai asa gozenn rokuji ni okimasu.

毎日　午後　一時　に　休みます。
Todos los días / cada día descanso a la una p.m.
Mai nichi gogo ichi ji ni yasumimasu.

昼休は　午後　二時　に　終わります。
El descanso de medio día termina a las dos p.m.
Hiru yasumi ha gogo ni ji ni owarimasu.

毎晩　午後　十一時　に　寝ます。
Todas las noches/ cada noche me duermo a las 11 p.m.
Maiban gogo jyuu ichi ji ni nemasu.

Forma de las frases de preguntas:

——(2)——

毎朝　何時　に　起きますか。
¿A qué hora te levantas todas las mañanas/ cada mañana?
Mai asa nan ji ni okimasu ka.

毎朝　午前　6時　半　に　起きます。
Me levanto a las seis a.m. y media todas las mañanas/ cada mañana
Mai asa roku ji han ni okimasu

毎日　何時　に　休みますか。
¿A qué hora descansas todos los días / cada día?
Mai nichi nan ji ni yasumimasu ka.

毎日　午後　1時　15分に　休みます。
Todos los días / cada día descanso a la una y 15 minutos p.m.
Mai nichi gogog ichi ji jyuugo fun ni yasumimasu.

何時　に　昼休は　終わりますか。
¿A qué hora termina el descanso de medio día?
Nanji ni hiru yasumi ha owarimasuka.

昼休は　午後　2時１０分に　終わります。
El descanso de medio día termina a las dos y 10 minutos p.m.
Hiru yasumi ha gogo niji jyuu ppun ni owarimasu.

毎晩　何時　に　寝ます か。
¿A qué hora te duermes todas las noches/ cada noche?
Mai ban nanji ni nemasu ka.

毎晩　１１時　半　に　寝ます。
Todas las noches/ cada noche me duermo a las 11 y media p.m.
Mai ban jyuu ichi ji han ni nemasu.

------(3)------

毎朝　午前　6時　に　起きますか。
¿Te levantas todas las mañanas/ cada mañana a las seis a.m.?
Mai asa gozen roku ji ni okimasu ka.

はい、毎朝　午前　6時　に　起きます。
Sí, me levanto a las seis a.m. todas las mañanas/ cada mañana.

いいえ、毎朝　午前　6時　に　起きません。
No, no me levanto a las seis a.m. todas las mañanas/ cada mañana.

毎朝　午前　5時　に　起きます。
Me levanto a las cinco a.m. todas las mañanas/ cada mañana.

毎日　午後　1時　に　休みます　か。
¿Descansas a la una p.m. todos los días / cada día?
Mai ichi gogo ichi ji ni yasumimasu ka.

はい、毎日　午後　1時　に　休みます
Sí, todos los días / cada día descanso a la una p.m.
Hai, mai ichi gogo ichi ji ni yasumimasu .

いいえ、　毎日　午後　1時　に　休みません。
No, no descanso a la una p.m. todos los días / cada día.
Ii, mai ichi gogo ichi ji ni yasumimasen.

毎日　午後　3時　に　休みます。
Descanso a la tres p.m. todos los días / cada día.
Mai ichi gogo san ji ni yasumimasu .

昼休は　午後　2時　に　終わりますか。
¿Termina el descanso de medio día a las dos p.m.?Hiru yasumi ha gogog ni ji ni owarimasu ka.

はい、　昼休は　午後　2時　に　終わります。
Sí, el descanso de medio día termina a las dos p.m.
Hai, hiru yasumi ha gogog ni ji ni owarimasu .

いいえ、　昼休は　午後　2時　に　終わりません。
No, el descanso de medio día no termina a las dos p.m.
Iie,hiru yasumi ha gogog ni ji ni owarimasen.

昼休は　午後　4時　に　終わります。
El descanso de medio día termina a las cuatro p.m.
Hiru yasumi ha gogog yo ji ni owarimasu.

毎晩　午後　１１時　に　寝ます　か。
¿Te duermes a las 11 p.m. todas las noches/ cada noche?
Mai ban gogo jyuu ichi ji ni nemasu ka.

はい、毎晩　午後　１１時　に　寝ます。
Sí, todas las noches/ cada noche me duermo a las 11 p.m.
Hai,mai ban gogo jyuu ichi ji ni nemasu.

いいえ、　毎晩　午後　１１時　に　寝ません。
No, todas las noches/ cada noche no me duermo a las 11 p.m.
Iie,mai ban gogo jyuu ichi ji ni nemasen.

毎晩　午後　１０時　に　寝ます。
Todas las noches/ cada noche me duermo a las 10 p.m.
Mai ban gogo jyuu ji ni nemasu.

4. Explicación gramatical
---(1)----
Conjugación de los verbos en la forma presente, de costumbre y futuro: levantarse, dormirse, descansar y terminarse

afirmativo　negativo

おきます　(起きます)　おきません　(起きません)
levantarse　no levantarse
Okimasu　okimasen

ねます　(寝ます)　ねません　(寝ません)
dormirse　no dormirse
Nemasu　nemasen

やすみます (休みます)　やすみません　(休みません)
descansar　no descansar
Yasumimasu　yasumimasen

おわります (終わります)　おわりません　(終わりません)
terminarse　no terminarse
Owarimasu　owarimasen

Repaso de la lección anterior:
---(1)----
La irregularidades de pronunciación en minuto/minutos.

ぷん、　ふん　minuto/minutos
Pun /fun　Pun /fun

———ぷん(分)———
Pun

いっぷん　1分　un minuto
I PPun　I PPun

さんぷん　3分　tres minutos
San Pun　san Pun

よんぷん　4分　cuatro minutos
Yon PPun　Yon PPun

ろっぷん　6分　seis minutos
Ro PPun　Ro PPun

はっぷん　8分　ocho minutos
Ja PPun　Ja PPun

じゅっぷん/じっぷん　10分
10 minutos
Jyu PPun / Ji PPun　Jyu PPun / Ji PPun

さんじゅっぷん/さんじっぷん
30分　30 minutos
san Jyu PPun / san Ji PPun　san Jyu PPun / san Ji PPun

——ふん(分)——
fun

にふん　2分　dos minutos
Ni fun　ni fun

ごふん　5分　cinco minutos
Go fun　go fun

ななふん　7分　siete minutos
Nana fun　nana fun

きゅうふん　9分　nueve minutos
Kyuu fun　kyuu fun

じゅうごふん　15分　15 minutos
Jyuu go fun　Jyuu go fun

---(2)----
Para expresar las horas de los otros países o lugares se acostumbra expresar las horas de la hora una hasta las 24 para evitar la confusión. También se expresa después de la una hora de la mañana hasta medio día con ごぜん 午前 Go zen (a.m.) y para expresar las horas después de la una hora de la tarde hasta media noche, se agrega ごご 午後 Go go (p.m.).

5. Ejercicios.
Hacer las frases con las palabras y los verbo anteriores.

Ejemplo -1:
¿A qué hora te levantas todas las mañanas/ cada mañana?

Respuesta:
毎朝　何時　に　起きます　か。

Ejemplo -2:
Me levanto a las seis a.m. y media todas las mañanas/ cada mañana.

Respuesta:
毎朝　午前　6時 半 に　起きます。

Perguntas:
1¿A qué hora descansas todos los días / cada día?
2.Todos los días / cada día descanso a la una y 15 minutos p.m.
3. ¿Te duermes a las 11 p.m. todas las noches/ cada noche?
4.Sí, todas las noches/ cada noche me duermo a las 11 p.m.
5 .No, todas las noches/ cada noche no me duermo a las 11 p.m.

Respuesta:
1. 毎日　何時　に　休みます　か
2. 毎日　午後　1時 15分に 休みます
3. 毎晩 午後　１１時 に 寝ます か。
4. はい、毎晩　午後　１１時　に　ます
5. いいえ、　毎晩　午後　１１時　に　寝ません。

——————fin ——————————

CHIBIHORÓSCOPOS CHINOS

POR LA BRUJA DIMENSIONAL

Rata Nacidos en: 1900, 1912, 1924, 1936, 1948, 1960, 1972, 1984, 1996. Traes mucho pegue, pero ten cuidado, no abuses porque al rato se te va a juntar un harén como el de Ranma y vas a salir cacheteado. Concéntrate en la calidad y no la cantidad, porque de todas esas personas, sólo una vale la pena.

Buey Nacidos en: 1901, 1913, 1925, 1937, 1949, 1961, 1973, 1985, 1997. Últimamente andas muy cabizbajo y nervioso. Deja las inseguridades a un lado, porque tienes el don de ver más allá de lo obvio y de concentrarte, así que aprovéchalo. Enciende incienso de romero para darte energía y seguridad.

Tigre Nacidos en: 1902, 1914, 1926, 1938, 1950, 1962, 1974, 1986, 1998. Haz un hechizo durante la primera noche de la próxima Luna nueva, y lo que pidas, te será concedido. Eso sí, ten presente que todo lo que hagas con la magia, sea bueno o malo, se te regresa por duplicado, así que sigue mis consejos y úsala con sabiduría o puedes invocar fuerzas de enorme magnitud que no podrías controlar solo...

Conejo Nacidos en: 1903, 1915, 1927, 1939, 1951, 1963, 1975, 1987, 1999. Eso que tanto te preocupa, tiene solución, sólo que por estresarte tanto, no has podido verla. No intentes forzar las cosas, solito se va a dar así que ¡ánimo! Enciende una vela color amarillo claro y repite tres veces antes de dormir "Soy como el agua, capaz de traspasar cualquier barrera".

Dragón Nacidos en: 1904, 1916, 1928, 1940, 1952, 1964, 1976, 1988, 2000. Ponte las pilas en la escuela porque siempre dejas todo al último y al rato estarás en extraordinarios ¿a poco quieres sufrir como Hideki? Es más, de paso ahorra para una laptop para hacer tus tareas. Inscríbete en algún deporte. Esto te alentará a ponerle más empeño a todo lo que haces y de paso, te rodeará de nuevos amigos.

Serpiente Nacidos en: 1905, 1917, 1929, 1941, 1953, 1965, 1977, 1989, 2001. Evita ser prepotente, pues no sabes cómo controlarte y con tus actitudes dañas a quienes te rodean, pareces Dragón de la Tierra. Para controlar tu mal genio, consigue un cuarzo blanco y purifícate lavándolo con sal.

Caballo Nacidos en: 1906, 1918, 1930, 1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002. Aprovecha, es tu momento de brillar. Todo te va a salir a pedir de boca. Usa un dije en forma de estrella para acrecentar esta buena racha.

Cabra Nacidos en: 1907, 1919, 1931, 1943, 1955, 1967, 1979, 1991, 2003. Ahorraste mucho ¡pues ya gástalo! No todo, pero al menos date un gustito, no seas tan codo y ya cómprate ese peluche de Kyubeii que tanto quieres, pero cuidadito con venderle tu alma por poderes.

Mono Nacidos en: 1908, 1920, 1932, 1944, 1956, 1968, 1980, 1992, 2004. Haz caso a tu sexto sentido porque sufres de un engaño. Aún así, ya lo sospechabas, no te hagas... mejor afronta las cosas. Para descubrir rápidamente al impostor, usa un listón negro en la muñeca derecha.

Gallo Nacidos en: 1909, 1921, 1933, 1945, 1957, 1969, 1981, 1993. Tras ese tigre furioso y enojón, hay una buena persona. Deja de ser tan orgulloso, no es malo pedir ayuda, sino dejar de intentar por ego propio. Ábrete más a las personas y te llevarás gratas sorpresas.

Perro Nacidos en: 1910, 1922, 1934, 1946, 1958, 1970, 1982, 1994.Usa tu mirada para derretir hasta al más temible monstruo; la ternura es tu don y lo sabes, empléala como el gato con botas de Shrek y lograrás salirte con la tuya.

Cerdo Nacidos en: 1911, 1923, 1935, 1947, 1959, 1971, 1983, 1995. Pon a prueba tus habilidades culinarias y organiza un festín japonés al aire libre junto con tus amigos este fin de semana. Se divertirán mucho y saldrán de la rutina. Para ahuyentar la lluvia y que tengan un picnic genial, vístete de azul obscuro.

SOLUCIONES

4	2	3	8	6	9	5	7	1
1	6	5	3	2	7	8	4	9
9	7	8	4	1	5	6	3	2
7	1	6	5	9	3	2	8	4
5	9	2	1	8	4	3	6	7
8	3	4	6	7	2	1	9	5
2	5	9	7	3	8	4	1	6
6	8	7	2	4	1	9	5	3
3	4	1	9	5	6	7	2	8

1	8	5	2	4	3	6	7	9
6	2	9	1	8	7	4	3	5
7	4	3	5	9	6	8	1	2
8	3	7	4	5	9	2	6	1
4	5	1	3	6	2	9	8	7
9	6	2	8	7	1	3	5	4
2	1	8	7	3	4	5	9	6
5	7	6	9	2	8	1	4	3
3	9	4	6	1	5	7	2	8



1	2	3	4	5	6	9	8	7
9	8	7	3	2	1	6	5	4
6	4	5	7	9	8	3	2	1
8	3	4	9	7	5	2	1	6
5	6	2	8	1	3	4	7	9
7	1	9	6	4	2	8	3	5
2	7	8	5	6	4	1	9	3
4	5	1	2	3	9	7	6	8
3	9	6	1	8	7	5	4	2





YOZAKURA QUARTET HOSHI NO UMI

UN MONTAJE EXTRA

En la ciudad de Sakurashin, que se encuentra rodeada por siete gigantescos pilares de madera conocidos como Nanagos, se encuentra un lugar donde los humanos normales aceptan a los youkais en una armoniosa convivencia; protegidos por una barrera mágica y por un grupo conocido como "La oficina de asesoramiento de Hiizumi." Conformada por Hiizumi Akina, el único humano entre las tres youkais: Yarizakura Hime, Nanami Ao e Isone Kotoha, quienes se encargan de patrullar y mantener el orden al enfrentar a todo aquel que intente quebrantarlo.

La historia comienza en una noche oscura donde un personaje femenino y pelirrojo hace su aparición, su odio se manifiesta con fuerza previniendo a aquel que le arrebató lo que ella ahora está dispuesta a recuperar. Tras esta breve introducción, la historia termina por centrarse en la pequeña youkai-zombie Rin-chan, que adaptada ya a la vida con humanos tiene una vida y una rutina relativamente tranquila, repartiendo a domicilio la comida del pequeño restaurante en el que ahora vive. Ese día en específico se encuentra con Akina, el heredero de la familia Hiizumi, que va camino a la oficina de la enfermera para realizarse un chequeo de su "tuning", donde se encontrará con el resto de los miembros y amigos de la conformada patrulla de vigilancia que se desenvuelven en lo que podrían ser diversos aspectos de su vida cotidiana.

Sin embargo, todo cambia drásticamente cuando la tranquila vida de Rin-chan da un giro insospechado al irse sintiendo cada vez más extraña, pues poco a poco y sin saberlo se ve poseída por un nigromante, volviéndose el blanco de Kuromaki Zakuro quien busca recuperarla y llevársela con ella aunque sea por la fuerza. Circunstancia que no es la única en alterar la paz que la ciudad había estado viviendo hasta aquel momento. Yuhi Shinatsuhiko, el pequeño, al menos en apariencia, alcalde del distrito da a conocer la información sobre la nueva y peligrosa amenaza que se dirige hacia ellos: los Youkai Hunter, una raza de demonios poseedores de una increíble fuerza e innata enemistad con los youkais, ha comenzado a movilizarse bajo las órdenes de Eijin.

Volviéndose inminente el enfrentamiento cuando la pequeña Rin, convertida en el títere del nigromante es raptada, dando inicio a la batalla en donde Akina, Hime, Ao, Kotoha, Touka y Kyosuke se enfrentarán al sorprendente poder de la pelirroja Zakuro con tal de rescatarla.

Si bien el diseño de la animación y de los personajes no es novedosa ni aporta nada a lo que ya se ha visto, es visualmente agradable, y complementada con la música nos deja como resultado un buen balance para el drama y la comedia de la que somos partícipes en una historia por demás sencilla.

Por otro lado, hay que dejar claro que este OAV no es ninguna continuación del anime y todo parece indicar que lo que se propone es un nuevo inicio, manteniendo un mayor apego al manga que la primera serie no tuvo.

Contando por el momento con dos episodios, este OAV claramente cubre una parte muy limitada de la historia del manga, siendo meramente introductoria y dando un ligero atisbo de cómo pondrá desarrollarse. Dejándonos con la única opción de esperar el estreno del tercer OAV, para tener mayor claridad de lo que será la conclusión del mismo.

FICHA TÉCNICA

SHOGAKUKAN LEYENDA EN PAPEL







EL IMPERIO DE SHOGAKUKAN SE ACRECENTÓ CUANDO SU FILIAL, SHUEISHA, SE INSTAURÓ COMO UNA COMPAÑÍA INDEPENDIENTE MESES DESPUÉS DE TERMINADA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. MÁS DE 20 AÑOS DESPUÉS, LA MISMA SHUEISHA CREARÍA LA REVISTA MÁS FAMOSA DEL MANGA: *SHONEN JUMP*.

MÁS ALLÁ DE LAS LETRAS





OSAMU DEZAKI

UNA LEYENDA ETERNA

Por Adalisa Zárate

Si vamos a hablar de los grandes creadores del anime japonés, y de cómo cambiaron la infancia de muchas generaciones, no sólo de Japón, sino alrededor del mundo, no podemos dejar de mencionar al gran **Osamu Dezaki**. Antes de que conociéramos a **Masami Kurumada**, **Naoko Takeuchi**, **Akira Toriyama** o **Masashi Kishimoto**, incluso antes de **Katsuhiro Otomo** y **Haruhiko Mikimoto**, ya éramos fanáticos del anime, en gran parte, gracias al trabajo de Dezaki-sensei.



Y sin embargo, su nombre no fue reconocido fuera de Japón sino hasta mucho después de que los antes mencionados ayudaran a crear el gran boom del anime.

Osamu Dezaki nació en Shinagawa, en Tokio, el 18 de Noviembre de 1943, un día que debería ser considerado seriamente como una de las posibles fechas para un verdadero día del anime, si es que lo llegamos a celebrar. Como muchos otros japoneses que terminaron trabajando en la industria que tanto nos gusta, dibujó manga desde la preparatoria, y a los 20 años, en 1963, comenzó a trabajar nada menos que con el padre del anime, **Osamu Tezuka**, en Mushi Productions. Justamente ese mismo año comenzó su currículo de animador, al tener la gran oportunidad de trabajar en la primera serie de *Astroboy*. Su talento lo hizo destacar de inmediato, y durante la serie fue ascendido de animador a director de varios episodios a lo largo de los tres años de la producción.

Para 1970 ya había demostrado su habilidad en el campo de la dirección, por lo que cuando llegó el proyecto para la animación de *Ashita no Joe*, o Joe del mañana, su nombre fue el primero en considerarse para dirigir el proyecto. Así mismo, fue la primera vez que trabajó mano a mano con el diseñador **Shingo Araki**, con quien colaboraría en varias ocasiones a lo largo de su carrera. La serie duró hasta 1971, pero para entonces ya tenía un tercer trabajo asegurado, como director en jefe de la primera serie de Lupin 3ro, que dirigió hasta 1972, año en el que junto como **Masao Maruyama**, **Rintaro** y **Yoshiaki Kawajiri** se separó de Mushi Productions para crear la súper icónica casa productora MadHouse.

OSAMU DEZAKI NACIÓ EN SHINAGAWA, EN TOKIO, EL 18 DE NOVIEMBRE DE 1943

En 1973, y para continuar un currículum que parece más bien la colección completa de grandes series clásicas animadas, volvió a trabajar con Shingo Araki, ahora como el director en jefe de la emblemática *Ace o Nerae!*, el shojo deportivo de volleyball que años más tarde inspiraría *Gunbuster*, de estudio Gainax. Eso lo tuvo trabajando hasta 1975, donde cambiando un poco de giro, dirigió la serie *Ganba no Boken, las aventuras de Gamba*, esta vez con el director artístico **Shinichiro Kobayashi**, con quien más tarde colaboraría tanto, que el estilo de sus trabajos se volvió imposible de ignorar, particularmente el uso de celdillas donde la animación se detenía y parecía volverse un dibujo hecho en colores de madera. Kobayashi y Dezaki, en 1977 nos dio la serie que, para los otakus mexicanos, es posiblemente más clásica y emblemática que muchas otras anteriores: *Ie Naki Ko*, mejor conocida en nuestro país como *Remi*, que además tuvo la curiosidad de ser uno de los primeros intentos para crear un anime en 3D. En 1979, agregó también *La Rosa de Versalles*, al lado de Araki, a su lista de logros, mientras que en 1987 trabajó en la coproducción de *La Familia Biónica*.

Lamentablemente el 17 de abril de este año, Osamu Dezaki perdió su lucha contra el cáncer de pulmón, a la joven edad de 67 años. Le sobrevive su hermano mayor, **Satoshi Dezaki** (Director de *They Were Eleven*), y un gigantesco legado al arte del anime, así como miles de fans que se vieron inspirados por su trabajo, no sólo en Japón, sino alrededor de todo el mundo.



Baccano no es fácil de leer, especialmente porque tiene un elenco de actores enorme y uno bien puede necesitar trazar un esquema de quién se relaciona con quién

BACCANO

El día de hoy hablaremos de una serie de novelas que existe desde 2002 y que ha ganado el prestigioso premio Dengeki para la novela: *Baccano*, escrito por **Ryohgo Narita** (creador de *Vamp* y de *Durarara!*) e ilustradas por **Katsumi Enami**. Esta serie de novelas tiene dos características curiosas: no se trata de una historia lineal, ya que lo sucedido es contado desde varios puntos de vista y toma lugar en Estados Unidos en varios

EL ELIXIR DE LA INMORTALIDAD

Este manga, que añade muchos elementos ficticios a los treinta, agrega un *twist* muy interesante: alquimistas, ¿se imaginan un lugar mejor para un alquimista que el elaborar licor? Pero además de eso se dedican a buscar recrear el elixir de la inmortalidad.

la en secreto, aunque uno de ellos, Szilard Quotes, decide que no es lo correcto y los desafía, acabando con 18 de ellos para obtener todas las partes de la fórmula, misión en la que falla eventualmente hasta que en 1930 consigue que un alquimista replique la fórmula, con tan mala suerte que el cargamento es robado al ser confundido con alcohol y consumido por un grupo de mafiosos que obtienen la inmortalidad: los ladrones Isaac Dian y Miria Harvent, los tres hermanos Gandor líderes de la familia del mismo nombre, Firo Prochainezo y todos los ejecutores de la familia Martillo.

Dallas, el maleante que robó las botellas es encontrado por Quotes, quien le encarga recuperarles y le da el elixir incompleto de la inmortalidad, el cual le da una vida muy larga aunque eventualmente envejecerá y morirá; Dallas es encontrado y castigado por la familia Gandor.

Después de este incid... libros se centran en el tre... tercontinental expreso Fl...

tuvieron la misma idea y planean usar a los pasajeros como rehenes para exigir la liberación de su jefe, el inmortal Huey Laforet. Otros personajes se ven envueltos en el secuestro y deben actuar antes de que eso se vuelva un baño de sangre, entre ellos está Claire Stanfield, el mejor asesino del mundo y conductor del tren (es que el crimen no paga muy bien en esa época) que asume la identidad de The Rail Tracer, un personaje de leyenda que recorre los trenes acabando con los secuestradores pero que cae ante los encantos de Chane Leforet, la ejecutora de los Lemure, al grado que le propone matrimonio.

A partir de entonces las novelas gráficas comienzan a saltar en el tiempo, para un par de años después en que se desata una guerra de pandillas en que el objetivo es la familia Gandor y un año más adelante en que Ladd y Huey se conocen en alcatraz y hasta 2001, en que los que bebieron aquellas botellas finalmente entienden la razón de su larga vida y juventud eterna y que están envueltos en el juego de los otros inmortales que andan por la vida devorándose unos a otros. Un proceso que es de tipo metafísico, no se me asusten.

Baccano no es fácil de leer, especialmente porque tiene un elenco de actores enorme y uno bien puede necesitar trazar un esquema de quién se relaciona con quién; la situación de brincar en el tiempo de un lado a otro y narrar la historia según la percepción de cada per... naje nos deja la tarea a lo...



EL KYUDO

Por Mónica Uribe

La arquería es una de las actividades más antiguas que ha practicado la humanidad y eso lo podemos ver en los murales rupestres, en donde vemos al hombre primitivo cazar con ayuda de arcos y flechas; en el Japón los testimonios más tempranos de esa actividad vienen de vasijas de la época Yayoi (500 BC–300 AD), en el que se muestra un arco asimétrico que también es descrito por la crónica china Weishu, en donde se habla de que los japoneses usan un arco largo de arriba y corto de abajo. La técnica de fabricación de los arcos, por cierto, fue importada de China.

Además de servir para la cacería, el arco fue usado para la guerra, lo que lo llevaría a ser nombrado un arte marcial por los samurái y que se instituyera un sistema educativo para su uso: el Kyudo. La primera escuela fue fundada por **Henmi Kiyomisu** en el siglo XII llamada *Henmi-Ryu*, sus descendientes fundarían una variante, la *Takeda Ryu* y el tiro de arco sobre caballo: *Ogasawara-Ryu*, ésta por **Ogasawara Nagakiyo**. La guerra Gempei (1180-1185) hizo que Ogasawara desarrollara *Yabusame* o la arquería sobre caballo en movimiento y en combate.

La era de las guerras civiles hizo surgir un maestro de la arquería, **Heki Danjō Masatsugu**, quien innovó el estilo de los arqueros a pie con su filosofía *Hi, Kan, Chu* (volar, romper y centrar). Heki creó escuelas que



siguen vivas hasta la actualidad, pero con la llegada de los europeos y las armas de fuego la arquería decayó, volviéndose un arte marcial voluntario aunque se seguiría practicando en competiciones y en ceremonias; al no estar restringida a los samurái, se volvió muy popular entre la gente normal como método de defensa y para competir.

Los monjes tomarían la arquería con gran entusiasmo, como una práctica física para lograr el autocontrol, creando así el *Kyujutsu* que se convertiría en el *Kyudo* o camino de la arquería. Un ejemplo de la arquería ceremonial lo vemos en la serie *Inu Yasha* con la sacerdotisa Kykyo, quien tiene un alto nivel espiritual en este arte y además lo usa como método de defensa cuando hay problemas en la aldea.

Durante la era Meiji y la desaparición de la casta samurái, la arquería se vio afectada.

Algunos maestros de este arte crearon un híbrido entre la ceremonial y la de guerra, que se practicó durante el Japón militarista; tras la ocupación estadounidense, tardarían algunos años en crearse la asociación de Kyudo en 1949, debido a las restricciones sobre las artes marciales.

LA FILOSOFÍA

La arquería ceremonial y religiosa ha sentado las bases de la filosofía de este arte. Se considera que para disparar debe haber armonía consigo mismo para disparar de una manera honesta y verdadera, esa armonía conduce a una bondad natural y eso se muestra logrando la belleza al disparar: *shin-zen-bi*, verdad, bondad, belleza. Una parte importante es la meditación, el practicante medita antes, durante y después del disparo y se considera que entre más armonía existe, más cerca del centro llegará la flecha.



EL APRENDIZAJE

El Kyudo forma parte de las actividades deportivas más populares en las escuelas japonesas, ya que su elegancia y su filosofía llaman la atención de muchos estudiantes, otra ventaja es que es una actividad en la que el sexo del practicante es indistinto. El aprendizaje es simple: aprender de un maestro, repasar la teoría y la técnica y practicar usando la repetición.

El Kyudo moderno está fuertemente influenciado por el budismo y la forma ceremonial, es por ello que está lleno de rituales que tienen lugar desde que se entra al lugar de práctica hasta que se sale de él, lo que lo vuelve sumamente vistoso y formal.

AKIBA-KEi

Por Judith D.



Que tal tecnómanos y geeks del mundo, ya tenía tiempo que no escribía una reseña tecnológica, será porque me han tenido haciendo mil y un cosas en nuestra ajetreada editorial, pero ya estoy aquí, así que descubramos juntos qué nuevas chucherías digitales vaciarán nuestros bolsillos en los próximos meses.



ACER ICONIA TAB A500

La era de las tablets PC (Tabs) definitivamente llegó para quedarse, cada mes las grandes empresas informáticas compiten por destronar a Apple como el nuevo rey en ventas de estos dispositivos. En el caso de la compañía Acer, su principal apuesta está fijada en el modelo Iconia Tab A500, basado en el sistema operativo Android 3.0. Su interior resguarda un poderoso procesador de doble núcleo Nvidia tegra 2, 1GB en RAM, conexión WiFi, Bluetooth, cámara frontal de 2 MP (megapíxeles) y otra posterior de 5 MP, 16 Gb para almacenamiento, puerto HDMI con soporte para una resolución de salida a 1080 p, y puerto de tarjetas Micro SD de hasta 32 GB, todo esto enmarcado por una pantalla de 10 pulgadas, con resolución de 1280 x 800 pixeles. A pesar del excelente procesador integrado, esta tab dista mucho de ser la más poderosa de su género, aun así será de gran utilidad para los usuarios que exigen buen rendimiento a precio justo.

Pecio $450 dólares

LAS HAWKEYE CON CÁMARA INCORPORADA



Una de las partes interesantes del deporte extremos son las tomas de video que se logran colocando cámaras de video en partes del cuerpo como la cabeza o el pecho, a manera de obtener buenas tomas durante las acrobacias. Las gafas Hawkeye liberan al deportista, al no necesitar estorbosas cámaras de video, ésta viene incorporada en el armazón de las gafas. A pesar de tener una resolución limitada de 640 x 480 pixeles, su capacidad de filmación es de dos horas, esto aunado a su reproductor de MP3 integrado y su moderno diseño logrará satisfacer a más de uno. La compañía Naical, encargada de fabricar este gadget, planea sacar en un futuro próximo un modelo con mejor resolución y mayor capacidad, aunque sólo en Europa.

Precio 139 euros



TV 3D SUPER DELGADA

Es claro que Samsung quiere comerse el mercado de las pantallas 3D, sus novedosos sistemas que convierten señal convencional 2D en 3D le dio la ventaja sobre sus competidores en 2010. Ahora en 2011 no quiere dejar su puesto número uno en ventas ofreciendo productos para todos los gustos llenos de características interesantes. Prueba de ello es su televisor D8000, este modelo es el más delgado de su tipo en el mercado, con 0.5 centímetros de grosor, además su control remoto tiene incluida una pantalla táctil desde la cual controlas las funciones, además de poder navegar por Internet desde el control remoto, toda una curiosidad.

Precio sin confirmar



EL TEATRO KABUKI

EL DRAMA DE LA VIDA COTIDIANA

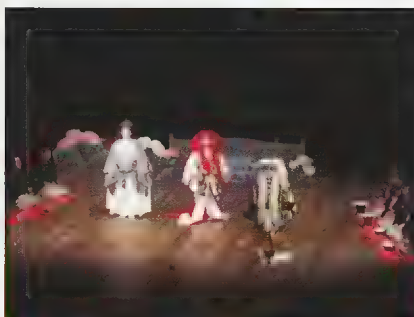
Por Judith D.

El kabuki, una forma teatral propia del arte japonés, un despliegue de emociones y caracterizaciones inspiradas en el día a día de un pueblo místico donde sus intérpretes (todos hombres), ataviados con sofisticadas prendas y maquillaje, dan vida a un sin fin de personajes, ya sean hombres o mujeres; esta cualidad asexual del teatro kabuki ha sido uno de los aspectos que lo han identificado al paso del tiempo, y aunque a muchas lectoras (y una que otra redactora) nos emociona la idea de ver chicos guapos vestidos de geishas, pocas personas conocen el verdadero origen de este arte. Así que demos un pasito hacia atrás y conozcamos cómo nació el teatro japonés por tradición.



Y EN EL COMIENZO KAMISAMA CREÓ A LA MUJER

Contrario a lo que todos piensan del kabuki, un arte masculino a más no poder, fue en sus orígenes una forma teatral exclusivamente "femenina". Corría el año de 1603, en la región de Izumo una joven sacerdotisa Miko del santuario de Izumo Oyashiro, llamada **Okuni**, sentaba las bases de una nueva danza que pronto sería popular entre propios y extraños. Su cualidad se centraba en la interpretación de historias de la vida cotidiana, creando afinidad entre las clases más bajas, aunado al hecho de que todos y cada uno de los personajes eran interpretados por mujeres. El atractivo de este nuevo arte pronto llegó a oídos de la nobleza, elevando aún más el gusto general por esta moderna danza.





DEL BUEN GUSTO A LA DEGRADACIÓN

Desafortunadamente esta popularidad rápidamente dio pie a que muchas "seudo actrices" tomasen la idea, adaptando historias de carácter indecente al kabuki. Para el año de 1629 todo tipo de burdeles tenía shows teatrales con mujeres, mismas que podían ser tanto actrices como prostitutas. Al ver tal degradación, el shogunato de Tokugawa dictó que toda mujer quedaba relegada del kabuki, fue desde ese entonces que nació el teatro masculino que conocemos hoy en día.



El giro drástico de intérpretes cambió completamente el carácter del kabuki; las danzas pasaron a segundo plano, ahora eran las interpretaciones dramáticas en las que se apoyaban los jóvenes actores; aun con los cambios, este arte continuaba ofreciendo espectáculos obscenos, al final se decretó que sólo actores maduros podían actuar. Es así que se recuperó el refinamiento original, dando pie a una forma de arte llamada *Yaro kabuki* (kabuki adulto o de hombres).

CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN TEATRO

Actualmente este arte tiene el título de tesoro cultural, los teatros kabuki son edificaciones de gran esplendor e historia, siendo sus intérpretes grandes actores respetados en la sociedad.

Existen distintos tipos de actores dentro del kabuki: aquellos que por ejemplo interpretan a personajes con carácter sencillo, son llamados Wagoto; los personajes de carácter fuerte son interpretados por el Aragoto; al final tenemos a ese personaje tan emblemático del kabuki: el Onnagata, especialista en interpretar personajes femeninos, es por mucho el más querido entre el gremio.

FUTURO ASEGURADO

A pesar de todas la penurias que esta expresión teatral ha vivido a lo largo de la historia, ha encontrado un nicho en el mundo moderno donde más y más jóvenes se sienten atraídos a los teatros para disfrutar de exquisitas interpretaciones, tal y como sus antepasados la disfrutasen hace varios siglos.

Actualmente existe una agrupación kabuki exclusivamente femenina, la Ichikawa Kabuki-za, nacida en el periodo post guerra, que intenta recuperar el carácter original con el que este arte nació. Así que podemos estar seguros que tendremos teatro para rato, bye, bye.



SANTUARIO DE IZUMO

UNA PUERTA AL MUNDO CELESTIAL

Por J. A. Dávalos Q.

En las cercanías de la actual ciudad de Taisha, al extremo oeste de Japón, en una época en la que los kami (deidades o espíritus protectores) regían las tierras del Sol naciente, Minami Amaterasu, deidad del Sol, mandó a su nieto Ninigi no Mikoto desde el mundo celestial para tomar como suyas la tierras de Izumo, las cuales eran regidas por Okuninushi, descendiente del hermano de Amaterasu, el kami Susanno. Como premio por su victoria, Amaterasu convirtió a Ninigi en el primer emperador de Japón, compensando a Okuninushin con un templo para su adoración, fue así como de la mano de una divinidad se fundó uno de los santuarios más viejos de Japón: el Izumo Oyashiro.

SINTOÍSMO EN SU MÁS PURA EXPRESIÓN

A pesar de que el budismo se ha convertido al paso del tiempo en la religión oficial de Japón, en otros tiempos fue el sintoísmo y sus dogmas los que regían la vida espiritual del pueblo. Dedicados para honrar a los kami, los templos como el Izumo





Oyashiro han formado parte de la cultura regional por miles de años, su arquitectura está relacionado directamente con el estilo de construcción antigua de graneros, donde la edificación principal descansaba sobre grandes pilares, de esta forma alejaban el piso de madera lo más posible de la humedad del terreno. Desafortunadamente en el año 1200, un incendio destruyó gran parte del edificio original, cabe mencionar que a diferencia de estructuras más recientes, los acabados y detalles son mínimos, mostrando una apariencia más sobria y hasta cierto punto solemne. Entre los distintos edificios que componen el complejo se encuentra el Kaguraden, el cual resguarda una gigantesca soga ceremonial empleada en diversas ceremonias.



Fiel a la religión para la cual fue construido, éste es uno de los pocos santuarios que, a lo largo de su historia, jamás a resguardado imagen alguna de Buda, manteniendo el culto a Amaterasu intacto a través de incontables generaciones de miembros de una de las familias más respetadas en la zona: los Senge. Esta familia clama con orgullo ser descendientes de Ame no hohi no mikoto, segundo hijo de Amaterasu; a manera de herencia cada generación trae consigo nuevos sacerdotes Shinto que han servido al templo durante siglos.

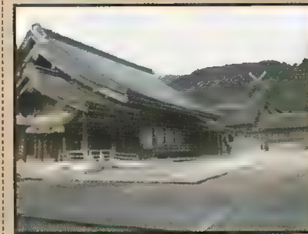
ENTRE NOVIOS Y TURISTAS

La fama del tempo Izumo es tal, que año con año se dan cita cientos de visitantes entre locales y extranjeros. Una de las razones, y por la cual muchas chicas traen a sus novios a jalones, es que este recinto está dedicado al matrimonio (si vieron la serie *Super Gals* en el episodio de san Valentín sabrán de lo que hablo). Por otro lado están los Matsuri (festivales) y ceremonias que se realizan cada año, en total son 15, entre los que destacan: ofrenda a los kami el 1 de enero, día de la fundación del templo 1 de abril, matsuri anual del 14 al 16 de mayo, cumpleaños del emperador 23 de diciembre, entre otros. Además de éstas y otras festividades, existen aquellas en particular que honran específicamente a los kami: son el Kamigeisai (día en que llegan los kami) y el Kamiarisai (día de los kami presentes) que se celebra del día 10 al 17 del décimo mes del calendario lunar. Entre la población regional se dice que éste es el mes del Kamiaritsuki o mes en que los kami están reunidos, en contraste con todas las demás regiones del archipiélago se le conoce como el mes del kannasuki el cual se traduce como el mes de sin los kami, ¿curioso no creen?.

Bueno por hoy se me ha acabado el espacio, pero nos veremos en el siguiente número para seguir platicando de cuanta cosa curiosa descubramos del multifacético Japón.







hurgando en la Red



La flojera me invade... Este clima es tan agobiante, que si el mundo se terminase en este instante a nadie le importaría de tan abotagados que estarían. Ahhh pero eso sí la "ley de Murphy" tiene que hacerse presente, en invierno los ventiladores funcionan perfectamente, pero sólo empieza el calor y todos se descomponen. En fin, no me pagan por quejarme, así que veamos las recomendaciones en video de este mes.

Por Judith D.

HEY_JUDE (CANTADO POR BEBÉ JAPONESA)
http://www.youtube.com/watch?v=tu8CVqRd9hA&feature=related
Video enviado por Luis rockcoco

Hey Jude es uno de los tantos éxitos que inmortalizarán a **The Beatles**, yo siempre he dicho que se lo compusieron a una acosadora para que los dejara en paz, pero aún no tengo los datos suficientes para avalar mi teoría de la conspiración Liverpool. Dicho esto, este video podría pasar por alto de no ser porque el intérprete es una pequeña bebé japonesa (hay ternurita). El sentimiento que le pone a la interpretación bien podría servir de ejemplo para uno que otro cantante payolero que conozco.



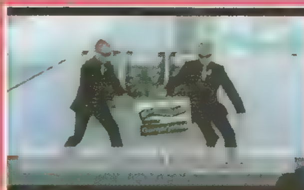
FANTASMAS DE JAPÓN
http://www.youtube.com/watch?v=QD7I9YT4xWc
Video enviado por Wendolin "Neko chan"

Tal parece que la sección ha puesto a los fantasmas de moda, más en específico a los fantasmas japoneses. Aquí les tenemos una nueva compilación presentada en un show nipón, aunque si me lo preguntan algunos de estos videos dan más miedo por la reacción de los asistentes que por el video en sí, aunque algunos sí que tienen lo suyo. Véanlos y juzguen ustedes mismos.



が～まるちょばが即興 2009年12月14日 (GAMARJOBAT)
http://www.youtube.com/watch?v=Xr3laXwBK-w&feature=related
Video enviado por Lorena "Mitsuki"

Gamarjobat es el nombre de un dueto bastante multifacético, su arte combina la mímica, actuación y trucos de magia combinada con su peculiar sentido del humor, el resultado es un show que deja boquiabiertos a más de uno, provocando risas a todo el que los conozca. A pesar de la sencillez con la que realizan sus actos, la originalidad resalta por sí misma.



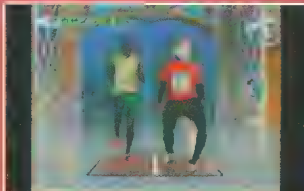
TONTERÍAS DEL FUTBOL
http://www.youtube.com/watch?v=GpK6ryyP7t8&feature=fvst
Video enviado por "Pambolero Zúñiga"

Cuántas veces no nos hemos reído por las penurias de los deportistas en TV, ya sean momentos chuscos, errores de juego o metidas de pata, pues bien para todos los que disfrutan del deporte extremo y el sacrosanto arte de reírse de la pena ajena, aquí tenemos una recopilación de los momentos más enredosos del futbol. Ñoños, digo... niños, no lo intenten en casa, niñas denle un zape a quien se atreva.



USAIN BOLT JAPO
http://www.youtube.com/watch?v=CvkUGnTLx8
Video enviado por "Kyo"

Ya para rematar esta sección les tenemos una de tantas rarezas de los programas japoneses, la descripción está por demás, así que mejor disfrútenlo y espérenos en el próximo número, donde tendremos más sorpresas, frikeadas y cosas curiosas que santo tube nos tiene guardadas, bye, bye.



Tienes algún video interesante o sugerencia para esta sección, ¡¡pues qué esperas para mandarlo!! nuestro correo está esperando, sólo envía el link del video al correo: **akiba_kei@vanguardiaeditores.com** esperamos con ansias tus mails.

FIN DE LA SECCIÓN **AKIBA-KEI**



THE WORLD ENDS WITH YOU

LA DANZA DE LA REALIDAD

Por Ernesto Olicón

El fenómeno de *Kingdom Hearts* estaba proyectado para ser un crossover único. La colaboración entre Square Enix y Disney para crear una obra maestra de alto impacto en el mundo de los videojuegos superó con creces toda expectativa de éxito. No sólo dio un nuevo sentido impulso a la presencia de Mickey Mouse y sus amigos en los videojuegos, o catapultó a nuevos horizontes la legendaria franquicia *Final Fantasy*. Abrió nuevos potenciales, tanto en el apartado de jugabilidad, como en las posibilidades de contar una historia a través de un videojuego.

Esa es, quizá, la razón por la cual sus demenciales secuelas cuenten con una presencia importante de material Disney, o no han sido un éxito rotundo en diversas consolas.

Es natural que Square Enix tema perder la oportunidad de seguir colaborando con la empresa fundada por **Walter Elias Disney** en un futuro. Videojuegos como *Epic Mickey* han demostrado que el ratón de la suerte puede, de nuevo, caminar sin compañía en el mundo gamer. Por tal motivo, *Kingdom Hearts* ha dado paso a su heredero espiritual. Un vástago que cuenta con la jugabilidad e intensidad narrativa de su predecesor. Sin embargo, como todo hijo, busca forjar su propio legado.

El mundo puede acabarse. Eso no importa. Mientras no se acabe contigo.



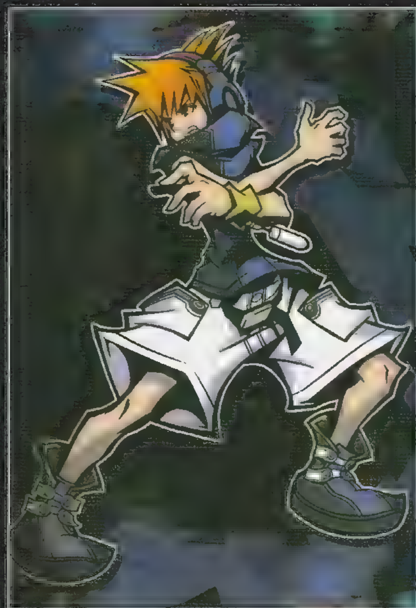
LAS INTERMITENCIAS DE LA MUERTE

La realidad, tal y como nos han enseñado las culturas ancestrales, no es única ni indivisible. Paralela a nuestra existencia corren muchas otras. Bajo nuestro mundo, sobre nuestras cabezas, incluso al lado de nosotros corren distintos universos. Cada uno con su finalidad particular y con habitantes específicos, dado que toda existencia trasciende a un nivel superior o inferior. Al menos, bajo esa premisa sobre la existencia, se desarrolla la trama.

EL ARGUMENTO PUEDE RECORDARNOS LAS BASES FUNDAMENTALES DE SQUARE ENIX: UNA HISTORIA COMPLEJA Y SOMBRÍA ANTE TODO. LA PEOR CARA DE LA VIDA Y DE LA MUERTE APARECE FRENTE A NUESTROS OJOS.

En el distrito de Shibuya, el distrito comercial por excelencia de Tokyo, corren realidades distintas. Por un lado, el mundo real como lo conocemos, en el cual las personas con capacidad económica o ganas de soñar recorren las tiendas, centros nocturnos y otros locales comerciales de lujo. Sin embargo, justo como un espejo, el inframundo se muestra ante ellos. Este es el mundo que espera a todas las personas en algún momento, pues aquí residen las almas de todo difunto. A pesar de que se han trascendido los vicios y necesidades de la carne, los espíritus aún tienen ambiciones. Muestra de ello es el juego del Reaper, donde compiten para recibir un ascenso en el mundo espiritual o regresar al mortal.

El juego suena simple: deben vencer a las criaturas que devoran los sentimientos negativos de la humanidad, los Noise. Sin embargo, esto no es sencillo. Los Noise sólo pueden ser derrotados si se les combate tanto en el mundo real como en el inframundo. De otra manera, son indestructibles. Por ello, los espíritus que participan en el juego deben, forzosamente, combatir en parejas. Un espíritu en el mundo real y, por supuesto, otro en el inframundo. Sin embargo, no es tan sencillo. El orden de las misiones, así como parte de la competencia, estará dictado por entes superiores llamados Reapers. De igual manera los Reapers se establecen como competidores contra los espíritus comunes, pues ansían rangos más altos en el inframundo como premio.



He aquí cuando aparece ante nosotros Neku. Como buena parte de su generación, le cuesta trabajo socializar. La vida le tiene sin cuidado, aunque eso no significa necesariamente que le sea llevadera. Un día, de una forma que no recuerda, apareció en el inframundo. Su misión es simple, recuperar todo aquello que valora de la vida. Para ello debe ganar este juego. Por desgracia, nada es gratis. A cambio de una oportunidad para recuperar lo que ha perdido con la muerte, algo de valor debe ser apostado. Ya sea un ser que aprecia, hasta la existencia de todos sus compañeros. O incluso de toda Shibuya.

Es ahora el último momento que tiene Neku para enfrentar a la eternidad. Una oportunidad invaluable por la cual pagará un alto precio. En el camino, no sólo encontrará compañeros valiosos. También por que no descubrirá las verdaderas razones por las cuales su vida original finalizó. Todo ello aderezado con una conspiración que trasciende los límites de la muerte y una comprensión brutal sobre la existencia humana. Vaya marcador para un juego demencial donde todo está en la línea.

EL LABERINTO DE LA SOLEDAD

Si algo aporta este juego a su particular mundo, es precisamente su modo de juego. En este caso, el apartado sobresale por su originalidad. El distrito de Shibuya es una de las áreas urbanas más extensas y pobladas de todo Tokio, así que recorrerlo todo de una sentada y observar sus recovecos es una tarea compleja. Puede parecer una idea tomada de *Grand Theft Auto*, sin embargo va más allá.



Como toda ciudad, en Shibuya sólo puede accederse a ciertas áreas durante diversos momentos del día. Y en otros, sólo se puede entrar cumpliendo ciertos objetivos ante el Reaper que la esté protegiendo. Incluso para poder enfrentarte a determinadas criaturas se deben establecer comandos de símbolos en la pantalla táctil. Moverte e iniciar una batalla es, por sí mismo, un reto muy bien justificado.

Otro reto fuera de serie es la ropa. Cada marca y cada prenda tiene un factor determinante en la consecución de los objetivos. En algunos casos dan fuerza particular para el combate. En otro escenario, la ropa que el personaje porta es esencial para que, por sí sola, permita a Neku pasar frente a un Reaper determinado. Tal valor de la vestimenta no debería resultar extraño, tomando en cuenta su valor en la cultura que ronda el célebre distrito tokiota. Es el corazón de la moda en Japón, así que no debería resultar extraño para nadie que este factor sea relevante al momento de jugar.

Otro detalle es el uso de los pins. Normalmente se ganan en las batallas o se compran, sin embargo, varios aparecen al pasar por diversas situaciones en la trama o, incluso, no jugar. Para redondear el asunto, dichos aditamentos son coleccionables, añaden también características y poder al momento del combate de la misma forma que sirven para diversos minijuegos multijugador. Tremendo valor de replay hace a este juego adictivo, incluso tras los créditos finales.

El sistema de batalla es otro factor para el éxito de este juego. En la pantalla normal, nuestro compañero combatirá con el Noise en su mundo. Mientras tanto, nosotros debemos combatir con el nuestro en el táctil. La sincronía, por supuesto, es importante, ya que eso permitirá aumentar el daño mediante una señal de luz, cuya presencia es directamente proporcional al nivel de sincronización. Eso sí, también hay que saber defenderse. Porque los niveles de daño que recibe tanto Neku como su compañía es independiente. Y si uno cae en combate, por supuesto, la misión estará perdida.

El argumento puede recordarnos las bases fundamentales de Square Enix: una historia compleja y sombría ante todo. La peor cara de la vida y de la muerte aparece frente a nuestros ojos. Es el deber de todo jugador lidiar con ambos sentidos en el camino, en una mezcla que incluye coloridos claroscuros y una densa banda sonora repleta de épica melódica. Es interesante que dicha mezcla se haya llevado al DS, una consola con diversas carencias técnicas cubiertas con un alto nivel de interactividad. A pesar de todo, el juego fluye y se ve lleno de luminosa magia sombría, lo cual lo hace una experiencia digna de ser vivida. En este mundo o en el que nos espera.



MAXIMUM THE HORMONE



Esta banda vio sus orígenes en 1998 cuando la formaron **Daisuke Tsuda** y **Nao Kawakita**, para el 2000 cambiaría la alineación y se integraría **Ryo**, el hermano de Nao, con la guitarra y las vocales y **Ue** en el bajo. Eso implicaría un cambio en la manera como se escribe el nombre de la banda, que de letras occidentales pasaría a Katakana y las letras dejarían de ser en inglés y estarían más aterrizadas.

Hasta el 2004 y tras dos álbumes completos (*Mimi Kajiru* y *Kusoban*), la banda firmaría con su primer sello discográfico grande: VAP, y lanzarían el disco *Rokkinpo Goroshi*, el cual tendría tres singles, uno de ellos *Rolling 1000ton* fungiría como tema para la serie de anime *Air Master* y además en el juego de video *Drumania*; a partir de entones la base de fans crecería drásticamente.

Para el 2006 la banda se volvería mainstream y figuraría dentro de las listas Oricon en el número 9, con la canción *Koi no Mega Lover*, de ese mismo disco. Las canciones *What's Up, People?!* y *Zetsubou Billy* serían los temas de inicio y cierre de la segunda temporada de la popularísima serie de anime *Death Note*, además colaborarían en el anime *Akagi*, con la canción del mismo nombre para los créditos de cierre. Estas canciones estarían compiladas en su siguiente álbum *Buiikikaesu* que se convertiría en disco de oro.

LAS LETRAS DE LAS CANCIONES SON HARINA DE OTRO COSTAL SON REPETITIVAS HASTA DECIR BASTA, A PRIMERA VISTA NO SE LES ENCUENTRA SENTIDO Y HAY FRASES INTERCALADAS AQUÍ Y ALLÁ QUE SON FUERTES Y PEQUEÑOS MENSAJES

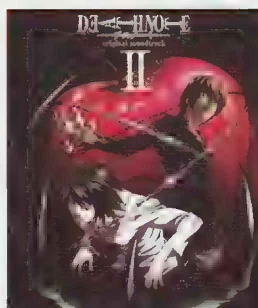
En 2008 la banda haría una minigira por Estados Unidos y Canadá como banda de apoyo para los *Dropkick Murphys* (una banda de celtic punk cuya canción más famosa es *I´m Shipping up to Boston* que aparece en la película *The Departed* y en el capítulo de *Los Simpsons The Debarted*). Su siguiente sencillo y el tour del mismo los harían llegar al lugar dos del chart, tras lo cual la banda se iría de gira a Reino Unido con *Enter Shikari*.

El tremendo ritmo de trabajo de la banda se vería interrumpido a finales de 2008 cuando Daisuke tuvo que operarse la garganta, lo que mandó a la banda a una pausa que duró varios meses, tras los cuales serían la banda de apoyo para *Bring Me The Horizon* y *Blessed By A Broken Heart*, además de que su sencillo *Tsume Tsume Tsume* ganó el premio del mejor video en los premios MTV de Japón.

Para finales de 2009, Nao anunció su embarazo, el cual sería algo complicado y obligaría a la banda a entrar en pausa y cancelar algunos compromisos importantes. Finalmente, tras el nacimiento de su hija, la banda retomaría sus actividades que la llevarán a una gira extensa por Europa, mientras su más reciente compliación alcanzó el primer lugar en Oricon.

LA MÚSICA DE MAXIMUM THE HORMONE

Ahhh pues sí, se escucha muy bien lo que tocan... pero... ¿qué es? Pues verán, la banda está clasificada como nu metal, un género bastante nuevo que incorpora otros estilos musicales como el punk, el hip hop, grunge y ya entrados en gustos, todo lo que se deje y hasta lo que no se deja; pero en vez de tener la consideración de seguir la receta básica de "ponga todos los ingredientes y revuelva a ver qué sale" prefieren hacer retazos e ir pegando como mejor les parece, de ahí que puedes tener un segmento de la canción de speedtrash como para volarte los oídos y pasar de buenas a primeras a un ritmo grunge de lo más calmado... para seguirte con un punk bien loco y terminar con balada pop, un ejemplo de esto es *What's up people?* y *Koi no mega lover.*



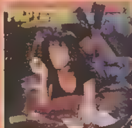
Las letras de las canciones son harina de otro costal, son repetitivas hasta decir basta, a primera vista no se les encuentra sentido y hay frases intercaladas aquí y allá que son fuertes, y pequeños mensajes como galletas de la fortuna. Tenemos por ejemplo: "¿Se preocupan los humanos cuando el amor escapa?" "Por la avaricia del típico futuro cercano en una nación que no puede cambiar, vamos a calumniar el debate de la guerra entre los idiotas". En efecto, al revisarlas cuidadosamente encuentra uno mensajes de crítica social aquí y allá.

SOUNDTRACKS III

Por The Spicy Hellhound

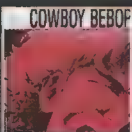
¡Saludos de nuevo mis queridos fanáticos de la buena música! En está ocasión, igual que un bufete, les traigo un poco de todo.

PULP FICTION, COLLECTORS EDITION, 2002



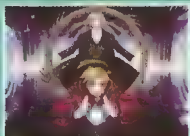
[illegible]

COWBOY BEBOP, 2001



¡Imperdible! Con las magníficas composiciones de **Yoko Kanno** y música realizada por **Seatbelts**, con interpretaciones magistrales en teclados, sintetizador, batería, bajo guitarra, percusión, voz, saxofón, trombón, flauta y tuba. Son 17 temas al más puro estilo del blues y jazz. No te pierdas los temas *Tank!*, *Piano Black* y *Pot City*, ¡son una joya! Realmente sientes que la música te deja intoxicado con el sabor de este anime. El álbum fue producido por Victor Entertainment Inc.

FullMetal Alchemist, Complete Best, 2005



[illegible]

KARAOKE MAGIA

Ending Puella Magi Madoka Magica

LETRA ORIGINAL

Itsuka kimi ga hitomi ni tomosu ai no hikari ga
toki wo koete
horobiisogu sekai no yume wo
tashika ni hitotsu kowasu darou

Tamerai wo nomihoshite
kimi ga nozomu mono wa nani?
konna yokubukai akogare no yukue ni
hakanai ashita wa aru no?

Kodomo no koro yume ni miteta
inishie no mahou no you ni
yami sae kudaku chikara de
hohoemu kimi ni aitai
obieru kono te no naka ni wa
taorareta hana no yuuki
omoi dake ga tayoru subete
hikari wo yobisamasu negai

Itsuka kimi mo dareka no tame ni
tsuyoi chikara wo nozomu no darou
ai ga mune wo toraeta yoru ni
michi no kotoba ga umarete kuru

Mayowazu ni yukeru nara
kokoro ga kudakete mo ii wa
itsumo me no mae no kanashimi ni
tachimukau tame no
jumon ga hoshii

Kimi wa mada yume miru kioku
watashi wa nemuranai ashita
futari ga deau kiseki wo
kachitoru tame ni susumu wa
obieru kono te no naka ni wa
taorareta hana no yaiba
omoi dake ga ikiru subete
kokoro ni furikazasu negai

Torawareta taiyou no kagayaku
fushigi no kuni no hon ga suki datta koro
negai wa kitto kanau to
oshieru otogibanashi wo
shinjita (hikari to kage no naka)

Shizuka ni sakimidarete ita
inishie no mahou yasashiku
sekai wo kaeru chikara ga
sono te ni aru to sasayaku
owaranai yume wo miyou
kimi to yuku toki no naka de
omoi dake ga ikiru subete
inochi wo tsukuru no wa negai

TRADUCCIÓN LITERAL

Algún día, la luz del amor que encendiste
en tus ojos
Trascenderá el tiempo
Seguramente destruirá un sueño
De este mundo que se apresura a su ruina.

Trágate tu temor
¿Qué es lo que deseas?
En el camino de las peticiones que son tan
avariciosas como ésta,
¿Habrá un mañana que trascienda?

Con el poder que puede romper la obscuridad,
Algo como la magia antigua
Que soñé cuando era joven,
Quiero conocerte mientras sonríes.
Lo que sostengo con mis manos aterradas
Es el valor que hice con flores del campo.
Mis sentimientos son lo único
en lo que puedo contar,
Un deseo que despierte la luz.

Algún día, tú también pedirás un poder mayor
Por el bien de alguien más, supongo.
En la noche en que el amor capture tu corazón,
Mundos aún desconocidos nacen.

Si puedo seguir sin perder el camino,
No me importa si mi corazón se rompe a pedazos.
Quiero un hechizo que me deje pelear
contra la tristeza que siempre tengo en mis ojos.

Eres un recuerdo que sigue soñando.
Soy el mañana que no duerme.
Seguiré adelante para lograr
El milagro que hará que nos encontremos.
Lo que sostengo en mis manos aterradas
Es una espada hecha de flores silvestres.
Mis sentimientos son lo único por lo que vivo,
Un deseo que enarbolo dentro de mi corazón.

Cuando me gustaban los libros sobre extraños lugares
Iluminados por soles cautivos,
Creía en los cuentos de hadas que
Nos enseñaron que los deseos seguramente
Se harían realidad (Entre la luz y la sombra)

Gentilmente, la magia de tiempos antiguos
Floreció salvajemente en silencio.
"El poder para cambiar el mundo,
Está en tus propias manos," susurraba.
Deja que tengamos un sueño sin fin.
En este tiempo me iré contigo,
Pues mis sentimientos son lo único por lo que vivo.
Lo que crearé con mi vida es este deseo.

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que ésta es la última coca-cola del desierto y cuando lo compran los deja con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos. Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

KAICHOU WA MAID SAMA

会長はメイド様!
藤原ヒロ 1
花とゆめCOMICS
ISBN4-592-18431-9
C9979 ¥390E
定価 本体390円+税
白泉社





Gaby Maya: Confieso que la idea original de una tsundere como presidenta escolar, que tenía que trabajar como una dulce y complaciente maid de café, suena divertido. Misaki tiene un severo desorden compulsivo obsesivo, es histérica, agresiva, y medio la salva que su deseo es ser tan independiente que no necesite de nadie. Pero se la vive pegada a Usui, quien cae en el molde de "héroe de shoujo perfecto, marca Acme", con quien tiene una pseudo-relación de romance la cual nunca va a admitir, y ahí toda su farsa de chica fuerte se va al piso, y se vuelve tímida y tierna. O sea, es moé hasta la pared de enfrente. Para ser el primer manga de **Fujiwara Hiro** es bastante bueno y siento que el encanto que tiene este manga es justo eso, que exprime el moé hasta la última gota.
Calificación: ★★★





Ernesto Olicón: Para serles sinceros, tengo sentimientos bien encontrados con este manga. Por un lado, me agrada la conexión sublime que tienen Misa y Usui, los dos protagonistas, con los personajes secundarios en el entorno. El elenco se coloca de manera que no roba cámara, pero complementa la historia y le da un ritmo mucho mas dinámico que la mera relación "esclava y amo" (un ejemplo brutal es la historia de Aoi y el motivo de su extraña costumbre de travestismo). Sin embargo, la historia principal muchas veces resulta en una predecible trama tsundere que no va a ningún lado fuera de su algo repetitivo fetiche de dominación y maids. Interesante sí, por sus recursos narrativos, pero la esencia ya esta algo vista. Eso no le quita que a algunos fans de este tipo de romance les agrade.
Calificación: ★★★





SKET DANCE

Por Adalisa Zárate

Título: Sket Dance
Director: Keiichiro Kawaguchi
Script: Shinichi Inotsume
Música: Shuhei Naruse
Creador original: Kenta Shinohara
Diseño de personajes: Manabu Nakatake
Episodios: 12
Opening: I love you por French Kiss
Ending: Comic Sonic por The Pillows
Cast: Hiroyuki Yoshino como Yusuke Fujisaki
Tyoko Shiraishi como Hime Onizuka
Tomozaku Sugita como Kazuyoshi Usui
Ai Kayano como Roman Saotome
Daisuke Sakaguchi como Teppei Sugihara
Hiro Shimono como Sasuke Tubaki
Marina Inoue como Momoka Kibitsu

El grupo de soporte escolar de la escuela Kaimei, o Sket-Dan porque es el grupo de Soporte, Amabilidad, Coraje y Solución de problemas por sus siglas en inglés, se dedica a solucionar cualquier problema que se presente en el territorio escolar. La cosa es que en realidad, a pesar de que uno podría pensar que es un puesto importante, dado a que nunca tienen problemas verdaderamente serios que resolver, sólo tienen tres miembros y son considerados como la broma de toda la escuela. Pero eso realmente no le molesta a Bossun (Yusuke Fujisaki), Himeko (Hime Onizuka) y a Switch (Kazuyoshi Usui), quienes mantienen al Club tratando de solucionar todos los problemas a los que se enfrentan, a pesar de la insistencia del Consejo Estudiantil de que en realidad, lo que hace el club son los deberes del Consejo Estudiantil.

LO MALO: El diseño de personajes es bastante olvidable, sin nada que lo distinga de muchas otras series de slice of life que siguen exactamente la misma línea. El primer capítulo es confuso, y de hecho la presentación de los personajes, desde el punto de vista de un nuevo estudiante de intercambio (Porque si le hacemos caso al anime, TODAS las escuelas reciben estudiantes de intercambio a mitad de año, sin que nadie se sorprenda). La exposición del argumento es larga, de tal manera que bien parece que rompen la regla de "muestra y no nos digas", aunque en realidad dura aproximadamente 6 minutos, es sólo que está acomodada de tal manera que se siente increíblemente largo. En realidad, el gran problema es que no nos deja conocer a los personajes, sólo nos dice como son, y eso hace que este primer episodio se sienta increíblemente largo y sin mucho sentido. Y la voz de Switch, que en teoría está creada por un programa de computadora, es increíblemente molesta y después de un rato te dan ganas de agarrar su laptop y hacer que se la trague.

LO BUENO: A pesar de que es una serie de problemas escolares, y por tanto medio reparto usa el típico uniforme de marinero, hay muy poco fanservice, ya que el estudio Tatsunoko se prefirió enfocar en la historia en lugar de tratar de usar el viejo sistema de atraer lectores por el atractivo visual de los protagonistas femeninos. Por supuesto, también es Tatsunoko, y eso hace que sepamos que, pese a cualquier otra cosa que pueda tener, va a tener una buena animación. Los personajes están bien creados, toda vez que podemos verlos en acción en lugar de escuchar que es lo que hacen, y en particular tanto Bossun como Hime son muy entretenidos. Los casos, si bien son de cosas absurdas, están bastante bien pensados.

LO MEMORABLE: Tan odioso como es Switch "hablando", sus mensajes de texto y de email tienen que ser vistos para ser creídos. Bossun puede ser el músculo del grupo, pero cuando se concentra, también es bastante fácil creer que puede ser el líder de un grupo tan desigual. Y por mucho que Hime insista que es una dulce niña tan tierna y dulce como un hámster, en realidad es bastante buena con los golpes sin caer en el estereotipo de la chica Yandere. Pese a lo obvio del resultado final, la manera en que llegan a los puntos finales, y los resultados, es bastante interesante sin caer en el síndrome de Scooby Doo.



MYSTICA GIRLS

Por Ruhtra

LOS PÉTALOS DE UNA ROSA DE METAL

Metal Rose es el nombre del primer disco de **Mystica Girls**, pero si echamos un poco de imaginación y prestamos atención a la letra, podría tratarse también de una nueva super heroína de cómics.

Metal Rose es alguien que, según dice la rola, "hace arder el mundo, rockea muy fuerte, enciende tus deseos y hechiza todo con su luz". Cualquiera de las integrantes de Mystica Girls podría ser Metal Rose. Es más, Metal Rose podría representar una mezcla de las cuatro.

Para quienes las han visto en vivo, queda claro que tanto **Jane Bass** en el bajo, **Cinthya Blackcat** en la guitarra, **Sofía Renie** en la voz y el violín y **Alice Ñam Ñam** en la batería, son capaces de iniciar auténticos incendios en tus oídos, de rockear tan fuerte como nunca te lo has imaginado y claro, de hechizar el universo con los encantos de su belleza.

Pero tampoco por ser una banda de mujeres están peleadas con las bandas masculinas. "Me da gusto que la música sea tomada en serio, sea por hombres o mujeres, pero ya es más que un hobbie y eso es bueno para todos", explica Cinthya.

REALIZAR UN SUEÑO

Metal Rose está disponible en las tiendas de discos, además de que las chicas continuamente se presentan en vivo. Debes echarle un ojo a otras canciones como *Diluvio*, *My Dinner* o *Mi Sangre*, además del video de *Metal Rose*, que viene incluido en el material.

"Somos una banda independiente y no necesitamos de nadie más para realizar nuestros sueños", afirma Alice. "La imagen no es lo más importante para jalar público, pero sí nos gusta vernos y sentirnos bien. Si hay quienes se identifican con ello, pues ¡qué padre!", dice Jane.

La música de Mystica Girls reúne la potencia y velocidad del heavy metal, pero además experimenta con texturas suaves, con letras en español e inglés, y por supuesto con una visión bastante femenina del universo.

Sus integrantes no se detendrán ante nada para llegar hasta tus oídos. No cabe duda que en eso comparten el valor y la perseverancia de los superhéroes. ¡Tienes que mantenerte al pendiente!

"Si logramos generar una conexión mística con la gente que nos escucha, ya triunfamos", concluye Sofía.



CANALES MYSTICOS
MYSPACE.COM/MYSTICA_GIRLS
TWITTER
@MYSTICA_GIRLS
FACEBOOK
MYSTICA-GIRLS

ELLAS
Jane Bass: Bajo
Sofía Renie: Voz/ Violín
Cinthya Blackcat: Guitarra
Alice Ñam Ñam: Batería

BÚSCALA EN TU PUESTO DE PERIÓDICOS



REVISTA MENSUAL



tnt 22

expo manga cómic

27, 28, 29, 30 octubre 2011

Centro de Convenciones Tlatelolco

Eje Central esquina Eje Dos Norte

www.tntvirtual.com.mx

www.expo-tnt.com

Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02

Personaje hecho por: Ivonne Cruz Cruz ganadora del primer lugar del concurso de Mascota TNT21